DVD

Plná hra ZDARMA: Paradise Cracked CZ

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ



www.doupe.cz

Nové herní pecky

NHL & FIFA 06

Exkluzivní první dojmy

Dungeon Siege 2

Akční RPG dostávají nový rozměr

HITMAN: BLOOD MONEY

Víc než jen hra o špinavé peníze

Reportáž

GC 2005: Reportáž...

... hráli jsme NFS: Most Wanted

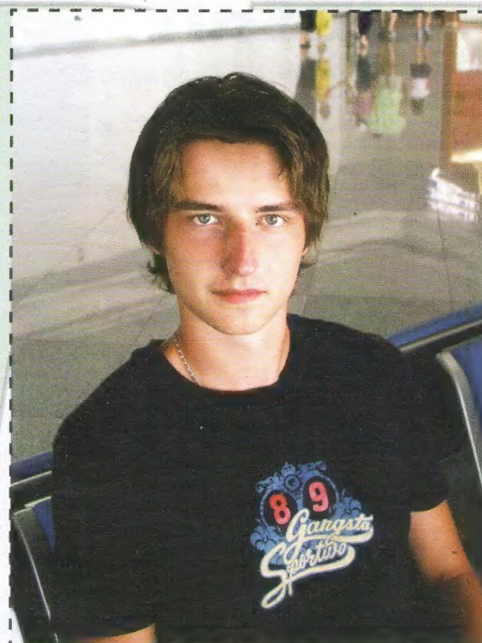
Téma čísla:

Mrtvé hry

Hry, které nespatřily světlo světa

King Kong žije: Preview a dojmy ze hry

Doupě v novém



Hlavně nic nezlepšovat! Tak zněla úvodní slova jednoho z dopisů v naší poštovní schránce. Když jsme v minulém čísle vyhlásili změny všeho možného i nemožného, ozvali se nejen příznivci inovací a vylepšování, ale i jejich notoričtí odpůrci. Těší mě, že se vám Doupě líbilo i ve své původní podobě. A doufám, že v novém kabátě, do kterého se postupně převlékne v zářijovém a v říjnovém čísle, ho budete milovat!

Od slov a slibů přejdu k činům. Jak jste mohli poznat už letmým prolistováním časopisu, novinek je více než dost. Drobné vylepšování grafiky zastínily obsahové změny, zejména však vylepšení už dříve dobrého. Pravidelné články mají novou podobu a obsah. Pavlač je bulvárnější než kdy jindy, novinky rozsáhlejší a ve skutečnost jsme proměnili i vaše další přání z naší velké ankety. CD a DVD přílohy časopisu se dočkaly zbrusu nového enginu, který je věrný rčení „v jednoduchosti je síla". Přinášíme nové rubriky Šuška se a Nostalgie, v Komentáři se s vámi podělíme o náš názor na alternativní způsoby distribuce her. Zavádíme také minirecenze: to pro ty z vás, kteří musí mít ponětí o každé hře, jež v uplynulém měsíci spatřila světlo světa.

Jak vidno, dvouměsíční volno jsme nestrávili jen válením se na plážích a účastmi na firemních večírcích, ale především dlouhými poradami o možných zlepšeních. Proto není zářijové Doupě ani zdaleka posledním, které přinese inovace – už do říjnového chystáme množství změn, ale prozatím o nich pomlčím. Překvapení má přece jen zůstat překvapením. Více mlčet jsme už ale nemohli o našem redakčním kolektivu – otočte list, přátelé, a máte nás všechny jako na talíři.

Teď už ale zpět k prvnímu poprázdninovému číslu. Dva horké letní měsíce tentokrát přinesly více kvalitních her, než kolik bychom čekali – a nové Doupě se proto pyšní celkem osmnácti PC hrami, kterým jsme se podívali na zoubek. Profláknuté letní pecky Dungeon Siege 2 a Battlefield 2 následují noví Worms, druhý díl královny upírů BloodRayne, Fantastická čtyřka nebo polská střílečka SpecForce. Zajímá-li vás více budoucnost a připravované hry, nenechejte si ujít naše dojmy z výstavy GC 2005 v Lipsku, kde byla vidět řada očekávaných pecek.

Talíř jménem Doupě je zkrátka obložený pochoutkami všech tvarů i podob. Nemusíte váhat s výběrem – ať zvolíte cokoliv, za chuť a kvalitu ručíme!

Kamil Gric, šéfkuchař

Kamil Gric

V lůně Doupěte aneb ze života redakce

:- 1 Prázdniny – čas letních dovolených, školních prázdnin, celkového klidu a ospalé letní pohody. Nutno dodat, že platí pouze pro normální lidi. Pro redakce je to čas dlouhého nahánění autorů po všech evropských i asijských turistických destinacích, vytváření, následné posunování a likvidace termínů a stres, jestli na konci všeho se při kompletaci opravdu složí všech 100 stran časopisu.

:- 2 Navíc jsme si bláhově předsevzali, že během léta Doupě obohatíme o další spoustu novinek, na jejichž zařazení v průběhu roku nebývá tolik času. Dopadlo to, jak to většinou při plánování dopadá. Nápadů je tolik, že jsme implementovali jen část, s dalšími novinkami se setkáte příště a rozhodně to nebude poslední vylepšení Doupěte.



:- 3 Do toho se samozřejmě ještě vklínila největší evropská výstava herního průmyslu Games Convention v Lipsku, na které jsme pochopitelně nemohli chybět. Fakt, že veletrh končil pár hodin před odvozem tohoto čísla do tiskárny, nám nezabránil v tom, abychom do něj zařadili čerstvé informace a dojmy z evropského svátku herního průmyslu. Porovnání s E3? Prostornější výstaviště, příjemná atmosféra a méně problémů při cestování.

:- 4 Letos nás čeká ještě jeden „nej" veletrh. Nejskromnější z nich, ale na druhou stranu nám nejbližší. Brněnský Invex, který se sice nemůže se svými velkými kolegy srovnávat, na druhou stranu „co je doma, to se počítá" (a hlavně se tam docela pohodlně jezdí). Na to, jak bude letos probíhat organizace velké části Game Hall, na co se můžete těšit v průběhu v té době konaného Mistrovství České republiky v počítačových hrách a na mnoho dalšího se můžete zeptat přímo pořadatele této největší tuzemské progamingové akce, Daniela Mikšovského v rubrice NAOSTRO.

:- 5 Změny ano, či ne? Stejně jako jsme v Listárně zvědaví na vaše zážitky z dovolených či prázdnin, zajímá nás i to, co si myslíte o nově zavedených rubrikách a dalších změnách. Líbí se vám obzvlášť nějaká rubrika, máte nápad na jinou, lepší? Nebojte se a pište! Doupě děláme pro vás.

:- 6 Apropos, když jsme se dotkli nových rubrik – zákulisně-prozrazovací část Doupěte se rozšířila o představení jednotlivých redaktorů. Zajímá-li vás, co jsme dělali, jaké jsou naše nejlepší zážitky z předcházejících měsíců, či jen kdo se skrývá za maličkými fotkami u recenzí, máte nejlepší možnost vše zjistit. Malé upozornění dopředu – poznání někdy bolí!

Obsah



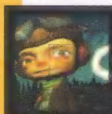
PC

Konzole









Kamil Gric
šéfredaktor

Válet se na pláži? Splněno. Pořídit auto? Splněno. Vylepšit Doupě? Ehm, a sakra. (Zápisky z šéfredaktorova deníčku dva dny před uzávěrkou.)

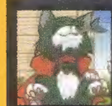
TOP 3 **1** Dovolená s přítelkyní **2** Můj staronový Ford Focus **3** Noci strávené u dema F.E.A.R.



Martin Zavřel
vedoucí konzolové sekce

Bylo mi potěšením hostovat v Michalově článku o RPG hrách a otevřít oči hráčům, kteří ještě neokusili japonská RPG. Jak mne příjemně překvapil Batman v kině, tak mne zklamala hra pro PS2. Chuť jsem si spravil v temné dimenzi, ze které pochází moje druhá recenze v tomto čísle a také WOW, herní zážitek měsíce.

TOP 3 **1** Opětovné zhlédnutí prodloužené DVD trilogie Pána prstenů **2** Návykový soundtrack k filmu Batman Begins **3** Doom 3 pro Xbox kooperativně



David Sláma

Po úspěšném, leč nikoli hladkém ukončení prvního ročníku na škole následovaly dva rozlítané měsíce. Mezi krátkou dovolenou, následném cestování po naší republice a dalšími aktivitami tak zbyl čas na jediný, ale zato uchvacující herní příběh – The Bard's Tale. Takže je jasné, že obrázek pochází z dovolené na začátku prázdnin.

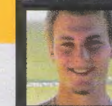
TOP 3 **1** Začátek ostrého provozu Ragnarok Online serveru Reborn **2** Konečně chvilka na několik návštěv kina **3** Jedna slečna



Ladislav Nosákovec

Při zátěži, kterou tropická letní vedra bezpochyby představují, se nelze divit ani upadající pracovní morálce. Díky ní jsem tak tento měsíc vynaložil největší úsilí (namísto obvyklých hádek s vedením o navýšení platu) na vymýšlení vhodných výmluv pro nedodržení daného termínu pro odevzdání článků. Herní redaktoři to holt mají těžké...

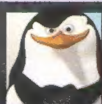
TOP 3 **1** První historické krůčky mé malé sestry **2** Týdenní pobyt u kolegy Demigera **3** Opětovné dohrání Resident Evil 2 na PS



Tomáš Vrána

Dovolte mi podat hlášení, pane. Plukovník Tomáš Vrána hrdě bojoval o Afriku ve hře Codename: Panzers – Phase Two...

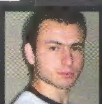
TOP 3 **1** Zasloužená dovolená **2** Dobytí Afriky **3** Připálená kuřecí křídýlka od přítelkyně



Honza Morkes
zástupce šéfredaktora

Letošní léto mně přineslo tři poznání. Je chybou si myslet, že člověk „o prázdninách" stihne vše, co běžně zanedbával. Není ani dobré předpokládat, že vše bude takové veselejší, uvolněnější a optimističtější. A třetí nejhorší – jsem ještě normální, když se v třicetistupňových teplotách bavím hokejem?

TOP 3 **1** Madagaskar **2** Antarktida **3** Česká republika



Michael Stern

Měsíc prázdninového lenošení se nesl ve jménu tří her. Battlefield 2 mě i jako vojenského analfabeta dokázal strhnout pocitem heroismu, který se dostaví, když začnete jako Tom Hanks pižlat tank pistolí. Dungeon Siege 2 je naproti tomu tou pravou odpočinkovou záležitostí na parná odpoledne. A která byla ta třetí hra? Magická zkratka WoW je už tak trochu postrach!

TOP 3 **1** Zhlédnutí filmu Batman Begins v poloprázdném kinosálu **2** Dosažení 56. levelu ve World of Warcraft **3** Přežití polského dabingu v Earth 2160



Michal Acler

Ačkoliv jsem si původně myslel, že oba letní měsíce strávím někde u vody, spíše opak byl pravdou. Zavalen prací jsem trávil celé dny a noci v kanceláři a tvrdě dřel, až se ze mě kouřilo. Výsledek je na novém Doupěti doufám dostatečně znát.

TOP 3 **1** Výlet na kole na Švýcárnu **2** Lanparty u Řezni **3** Herní thriller Fahrenheit

Seznam inzerentů:

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Pavel Pospíšil

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Art director: Martin Daněk
Obálka: Martin Daněk

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Větěchová
Sazba: Michal Bártů, Pavel Junk, Radek Schmitd, Lucie Vlčková, Tomáš Zindulka
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702, reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press Media
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr
Computer Press Media Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Media Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712

Computer Press Media Ostrava
Rudolf Volný Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory
tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Media Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 46 29 17, fax: +421 244 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Lidická 28, 602 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press Media, a. s.
nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Marketing Director: Tomáš Kudweis
Internet Development & Business Director: Rudolf Volný
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS, Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZ-JM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996.
Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.



Začínáme hrát, díl 2.: Staňte se hráčem RPG

Žhavé slunce v zádech prohýbajících se pod tíhou obouručního meče a nekonečná pouť. Celé měsíce se naše výprava plahočí bezútěšnou spouští plnou těch nejzvrácenějších výměšků Země – drak za drakem padá, hlavy medúz lemují naši stezku. Čeká na jejím konci naditá truhla, princezna nebo celé království?

Pozn.: Výprava byla ve spánku přepadena ohnivým megaježkem, který našel skulinku v brnění AC –5, vyhnul se útoku palicí 2d8 + 3 a nezastavila jej ani rezistence vůči elementárnímu ohni. Nakonec to hráč zabalil a šel vyvětrat týdenní smrad dohořelých svíček.

Lekce 4

RPG aneb jsme hrdinové

Mystika, tajemno, vidina složitých pravidel, pekelné obtížnosti a monstrózních příběhů – takové pocity mohou zažívat nezasvěcenci při pohledu na RPG žánr. Každý však slyšel o hrách na hrdiny. Nemusí jít pouze o zapáchající individua sedící po nocích nad desetistěnnými kostkami, ale například o dětskou hru na kosmonauty, drakobijce či popeláře. V hrách typu RPG nejde o nic jiného, ty pouze dávají infantilním hříčkám řád, příběhovou kostru a pozvedají je na vyšší stupeň zábavy pro dospělé. Nebojte se proto magické zkratky RPG a ponořte se do světa bez hranic, který vás s největší pravděpodobností pohltí.

RPG je zkratkou pro Role Playing Game a jak již název napovídá, hráč se ujímá určité role hrdiny v příběhu napsaném tvůrci. Dokonalé ztotožnění s hlavním hrdinou (zde nazvaným povšechně avatar) je základní odlišností žánru od zbytku produkce. Tam, kde ve většině akcí ovládáme bezejmennou postavu, o které přinejlepším víme, kolik má prstů a že si nestříhá nehty, RPG nabízejí mohutné prostředky k personifikaci. Je to například propracovaná historie dané postavy, daleko větší význam ale má přímý vliv hráče na její tvorbu. Dříve bylo možné přímo přidávat body na jednotlivé vlastnosti jako síla, obratnost, životy, přičemž dnes si často vybíráme dokonce i barvu vlasů, typ účesu, ošacení apod. Právě to jsou ony často proklamované RPG prvky, které nalézáme ve stále širším spektru her, ať již jde o mírumilovné simulátory typu The Sims nebo válečné strategie, kde vylepšujeme tanky a děla.

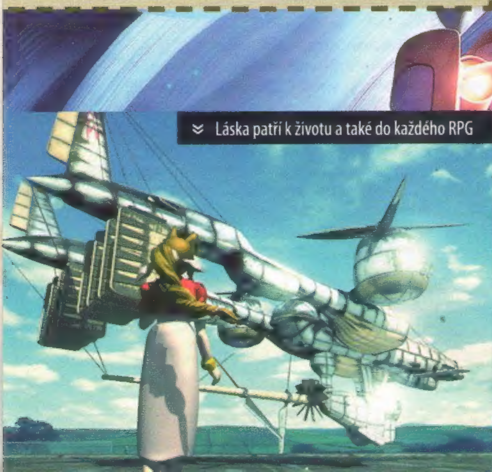
Druhým základním kamenem pravověrných RPG je příběh. Původní koncept RPG je přinést lidem interaktivní zábavu, která by jim umožnila prožít filmové či knižní příběhy tak, aby do nich mohli sami zasahovat. Papírová RPG dovádějí myšlenku k dokonalosti, neboť hráči mohou vývoj příběhu v průběhu hraní měnit doslova podle nálady. V počítačovém světě se musíme spolehnout na situace navržené designéry předem. Devizou lepších počítačových RPG je několik příběhových linií, kterými se může hráč vydat, nebo více konců, takže ve spojení s vývojem postavy skončí každý hráč jinak. A to se například ve většině akcí jen tak nestane.

KONZOLOVÁ RPG

Drtivá většina dění na herní scéně se v posledních letech přesouvá na konzole. Také RPG žánr díky tomu zažívá obrodu, která jej zpřístupňuje masovému trhu (např. původně konzolová série KOTOR). Ta nejúspěšnější RPG se na konzolích dělí na dvě skupiny: do první patří „simulace živoucího světa", ve kterých se můžete vydat prakticky kamkoliv a dělat tam téměř cokoliv (perfektní příklad je Fable, kde svět roste a stárne zároveň s vaší postavou… s jistými výhradami je možné sem zařadit také GTA: San Andreas). Druhou kategorii tvoří přísně lineární, předepsaný filmový příběh, pro který je na konzolích typická hollywoodská výprava a soundtrack (Final Fantasy, Xenosága, KOTOR). Konzolová RPG obsahují méně tabulek a statistik, přesto jejich herní mechanismy bývají až ďábelsky promyšlené a provázané (Xenosága 2). Hlavním zdrojem nejúchvatnějších her tohoto žánru je již přes dvacet let Japonsko, kde RPG tvoří obecně nejoblíbenější žánr a na největších projektech pracují po mnoho let týmy čítající stovky vývojářů.

Martin Zavřel





Láska patří k životu a také do každého RPG

RPG TIPY NA PC

Gothic 1 & 2 – Příběh epických rozměrů, obrovský svět plný kopců, lesů, divokých šelem a smrtelného nebezpečí. Jen škoda pokulhávající grafiky a nepříjemného ovládání

Morrowind – Třetí díl série The Elder Scrolls ohromil zejména rozsáhlostí herního světa. Hráč může dělat takřka cokoliv, ovšem jen s malou motivací, takže hru ocení spíše skalní příznivci žánru

Diablo 1 & 2 – Návykové akční RPG je postrachem klikacího prstu. Vlny nepřátel a rozvětvený systém schopností vyústily v hratelnostní bombu

Dungeon Siege – Podle mnohých pokořitel Diabla, podle jiných jen jeho nudná kopie. Dungeon Siege se hraje prakticky sama, ovšem právě to ji pasuje na skvělý titul pro chvíle odreagování. Navíc se skvělou hudbou Jeremyho Soulea

Deus Ex – Ačkoliv se nejedná o čistokrevné RPG, ale o mix RPG a stealth akce, svou atmosférou, vývojem postavy a větvením příběhu strká do kapsy většinu konkurence. S přehledem se také jedná o jediné pořádné cyberpunkové RPG na PC

Knights of the Old Republic 1 & 2 – Co vznikne spojením Hvězdných válek s BioWare, tvůrci nejlepších RPG? Odpověď poskytne dvoudílná sága s inteligentní zápletkou a moderní vizáží

Fallout 1 & 2 – Jak by vypadala Amerika po jaderné válce? Může prořídlé lidstvo přežít uprostřed radioaktivní pustiny? To vše a mnohem víc se dozvíte v postapokalyptickém RPG se soubojovým systémem Special

KONZOLOVÉ RPG TIPY

Final Fantasy X -Strhujícímu příběhu s hlubokým myšlenkovým přesahem a fanatickým důrazem na psychologii postav napomáhá zatím nepřekonané technické zpracování

Final Fantasy 7 – Nejslavnější konzolové RPG vůbec, kultovní sága, které se dodnes nic nevyrovnalo

Xenosága – Filozoficky nejsilnější RPG všech dob (založeno na díle Friedricha Nietzscheho) z nepochopitelných důvodů v Evropě zatím nevyšlo. Soundtrack dodal Londýnský filharmonický orchestr

Champions of Norrath – Nástupce Diabla a Baldur´s Gate: Dark Alliance je na akci a vývoj postavy zaměřená RPG jízda s fantastickou grafikou světa známého z online RPG Everquest

Final Fantasy Online – Vaši družinu na pouti za dobrodružstvím mohou tvořit také po internetu připojení živí hráči z celého světa. První hra, kterou mohou hrát konzolisté a PC hráči společně



Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok


Tragédie je nedílnou součástí silných RPG příběhů


Ovce a hranatí farmáři v Gothic




Diablo patří k legendám akčních RPG

Lekce 5 Historie RPG

První „papírová" RPG se vyvinula koncem 60. let ze stolních válečných her, ve kterých byla vždy ovládána celá vojenská jednotka. Vizionářský Američan Gary Gygax okleštil systém tak, aby každý hráč ovládal jednu postavu, prostředí zasadil do fantastického středověku a roku 1974 položil základy legendární hře na hrdiny Dungeons & Dragons (D&D, česká mutace Dračí doupě). Pro hru se nadchli tehdejší vývojáři softwaru, a tak bylo ještě téhož roku na systému Plato stvořeno vůbec první počítačové RPG nazvané prostě dnd. Hráč se musel probít nehostinnou kobkou a na konci porazit zlatého draka (údajně první boss ve hrách vůbec), aby se za odměnu dostal do Elysejských polí. Pravý rozvoj RPG ale nastal až v osmdesátých letech – středověkem posedlý maniak Richard Garriot (jen tak mimochodem si nechal postavit regulérní hrad i s tajnými chodbami) dal vzniknout dnes již devítidílné sérii Ultima, vychází neméně početná řada Wizardry, Might & Magic nebo perly jako Bard's Tale nebo Dungeon Master.


Fantazie bez hranic, takové jsou RPG světy

Lekce 6 Současné trendy žánru

Moderní vývoj RPG na scéně osobních počítačů ovlivnila zejména firma BioWare s hrami založenými na pravidlech AD&D. Proč nepřenechat složitá pravidla, hody kostkami a spoustu výpočtů počítači a navenek nenabídnout jen poctivou zábavu s bezkonkurenčním příběhem? Její sérii Baldur's Gate a o něco akčnější Icewind Dale lze doporučit jak nováčkům, tak ostříleným hráčům Dračího doupěte. RPG však nejsou jen izometrické fantasy rubanice. Máte-li rádi sci-fi, Hvězdné války a 3D grafiku, možná si vás získá propracované RPG Knights of the Old Republic, které nabízí všechny klasické prvky žánru ve zjednodušené formě (automatický vývoj postavy, nekomplikovaný a snadno pochopitelný svět), a přibližuje tak hru dnešnímu hlavnímu proudu.

Druhá větev, kterou lze z žánru vyčlenit, se naopak věnuje rozvoji hráčovy postavy a akci, kdežto příběh, interakci s vedlejšími postavami a herní volnost strká do pozadí. Hry jako Diablo nebo Dungeon Siege (recenze druhého dílu v tomto čísle) dokázaly, že ani jednoduchý akční přístup neubírá RPG hrám na přitažlivosti, navíc se u nich dá náramně odreagovat. Přesným opakem je tzv. stará škola, neuvěřitelně rozsáhlá díla s herní dobou několik desítek hodin, která mají šanci nováčka spíše odradit. Takový byl mohutný Morrowind, v jehož světě se začátečník snadno ztratil, nebo také německý Gothic.

Velmi zajímavé jsou výsledky symbiózy RPG prvků a akce z vlastního pohledu. Za těmi nejlepšími stojí jeden z nejuznávanějších světových designérů, Warren Spector. Již roku 1991 předvedl nádherný podzemní svět v Ultimě Underworld, pak hráče odřízl od reálného světa ve dvojici hororových sci-fi System Shock, aby své dílo korunoval cyberpunkovým konspiračním RPG Deus Ex. Milovníci pomalejší akce a bezkonkurenční atmosféry by si žádný z těchto titulů i přes jejich stáří rozhodně neměli nechat ujít.

Svět RPG her je bohatý, s dlouhou historií a nepřebernými možnostmi, kam upřít své hráčské vzdělání. Pokud vás nebaví tupé akce a složité adventury, zkuste mix obojího. Výsledný koktejl je neobyčejně sladký.

RPG VS. REALITA

V mnoha současných RPG ovlivňujeme vývoj naší postavy právě tím, co v herním světě děláme. Jak si vedou hry ve srovnání s realitou?

	RPG	Realita
Hamburger	životy **+2**	zažívací potíže **+1**
Dálkový běh	obratnost **+3**	náběh na artritidu **+3**
Četba	inteligence **+2**	dioptrie **+1**
Máchání mečem	boj **+1**	pozornost policie **+3**
Meditace na stromech	přírodní magie **+2**	fraktury po pádu **+3**
Nošení zbroje	obrana **+3**	riziko sešrotování **+2**


Ovce a hranatí farmáři v Gothic


Dungeon Siege – RPG, u kterého není třeba myslet


Obskurní ještěrky v obřím RPG Morrowind



Games Convention 2005: Zážitky z místa činu

Největší evropská herní výstava se koná hned za humny, v německém Lipsku. Byli jsme u toho. Odměna? Hratelné ukázky NHL a FIFA 06, NFS: Most Wanted, King Konga a dalších pecek.

Kamil Gric, šéfredaktor

Cestovat na evropský veletrh má své výhody. Desetihodinový let do USA vystřídá sedmihodinové řízení automobilu. Příjemné, pokud s vámi v autě sedí alespoň jediný kolega, který má řidičský průkaz a dostatek odhodlání čelit německým řidičům. Jenže co čert nechtěl, jsem zkrátka smolař. Sedm hodin řízení mi ale Games Convention dokázalo v mnohém vynahradit.

GC 2005, veletrh pro hráče

Vyhlídky německého veletrhu byly letos růžovější než kdy předtím. Londýnské ECTS organizátoři definitivně odepsali a v Evropě nenajdete konkurenta, schopného velikostí a prestiží Games Convention konkurovat (ne, ani český Invex se s ním měřit nemůže). Rozdíl mezi květnovou E3 a lipským GC není jen v jazyku pořadatelské země, ale také záměru a jádru celé výstavy. E3 je show pro vývojáře a novináře, určená k prezentaci nových projektů. Návštěvníci jsou odstrčeni na vedlejší kolej. V německém Lipsku ale vydavatelé rozpoutali vydatnou masáž na koncové zákazníky, kterých mají v Německu nespočet. Nejen na výstavišti, ale i pomocí billboardů a reklam po celém Lipsku. O výstavě se mluvilo v rádiích, televizi, na každém kroku.

Na hráče však mělo udeřit především tajemství, schované za zdmi lipského výstaviště: přítomnost hratelných ukázek očekávaných hitů, z nichž mnohé se na americké E3 objevily maximálně ve formě videí. Vše podstatné se odehrávalo přímo na stáncích, které těžily z moderního zázemí a především obrovské plochy lipského výstaviště. Jistě, pokud jste kolem druhé hodiny odpoledne navštívili stánek EA, čelili jste ohromné frontě a davu strkajících se hráčů. Proti návalům na E3 ale bylo Games Convention stejně prázdné jako české stadiony při zápasech první fotbalové ligy.

Hry nejsou jen doménou mužů

Našim mužským okům nemohla uniknout koncentrace žen a dívek. Nemluvíme o hosteskách, ale návštěvnicích, které svým počtem překvapily. Překvapily i výlety celých rodin, které si místo do přírody zajely na herní výstavu. Proč také ne. U stánku Sony jste proto mohli narazit na rodiče se svými dětmi, kterak společně obdivují Sony PSP. A nešlo jen o hry a platformy. Kvalita doprovodného programu musela rozpohybovat i notorické lenochy. Závodili jsme v motokárách, sledovali ukázky bojových umění, nechyběly soutěže, kvízy. Němci dokazují, že na pořádání velkých show mají talent. GC je rok od roku lepší.

A to se týká i her, ke kterým se po malé odbočce vrátím. V největším obležení byli Electronic



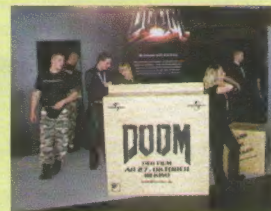
Dvojka od Eidosu: Lara Croft a Hitman



F.E.A.R., pecka letošního podzimu

NEJSTŘEŽENĚJŠÍ TAJEMSTVÍ SHOW: DOOM FILM

Čtyři neprostupné stěny, početná ochranka a detektor kovu: v našem případě foťáků a digitálních kamer zvědavých návštěvníků. Právě tak se na první pohled tvářilo největší překvapení show, prezentace filmu, který nám v mnoha ohledech nahání strach. Bezpečnostní opatření u stánku, kde se za několika siláky skrývalo plátno s novými záběry snímku Doom, předčila veškerá naše očekávání. A za dveřmi? Nemastná a neslaná ukázka, která v nás probouzí jen nejhorší obavy. Pokud jsme doufali, že se filmaři vydali správným směrem, dnes si dovolíme pochybovat. Silně pochybovat.




NHL 2006 si žádalo maximální pozornost

Arts, odolat novým ročníkům her od EA Sports či hratelné ochutnávce NFS: Most Wanted mohl jen herní negramota. Po očku se vyplatilo sledovat efektně postavený stánek Microsoftu, který zde představoval Xbox 360, a v našich srdcích si vysloužil cenu pro nejlepší prezentaci. Ne snad že by softwarový gigant prozradil příliš, ale jeho stánek sestavený z půlkruhového hlediště s plátnem, kolem kterého se rozkládal přírodně laděný parčík s lavičkami a televizními obrazovkami, učaroval každému.


Hostesky u Final Fantasy přitahovaly pozornost

Atrakce show? Hideo Kojima

Ubisoft lákal hratelným King Kongem, Konami fotbalovým PES 5, na stánku Activision nechybělo The Movies a Hideo Kojima den co den rozmlouval s obřími zástupy návštěvníků. Jeho projev neprozradil nic nového: důležitá byla už mistrova přítomnost. Pro Konami i veletrh byl větší atrakcí než desítky vlnících se hostesek.

Atraktivní, to je slovo, které vyjadřuje letošní Games Convention. Dokazuje to nejen zlomený rekord v počtu návštěvníků, ale i přístup vývojářů a vydavatelů. Ohlášeny byly nové tituly, o třech z nich si můžete přečíst dále na této straně.

Pokud jste stejně jako naše redakce cestovali dlouhé hodiny do německého Lipska, čekal vás po náročné a otravné cestě koncert pro oči. Špatná nálada byla pryč a přístup německých organizátorů nám vykouzlil úsměv na rtech a spokojenost na duši. Games Convention se prezentovalo vším, co má správný veletrh mít: atmosférou, zájmem vystavovatelů i publikem. A co je důležité: koná se jen pár desítek kilometrů za česko-německými hranicemi. Jestli tohle není důvod, proč ho navštívit, pak už zřejmě nic.

E3 VS. GAMES CONVENTION

Americký Goliáš prohrává s evropským Davidem

Americká E3 je klíčovým okamžikem pro celý herní průmysl. Pro jeho evropskou část něco podobného představuje lipské GC 2005, které se může v mnoha ohledech se svým americkým vyzyvatelem měřit. Nejen zázemím moderního výstaviště, které plochou a prostorem předčí losangeleské Convention Center, ale i tím, co vedle her naplňuje životy mnoha z nás. Něžné pohlaví nepotkáte jen v roli hostesek a „babes", ale i návštěvnic nebo jako doprovod hrami posedlého mužského partnera. Z přímého souboje navíc německá show vychází jako vítěz i co se týče „kvalit" dámského osazenstva. Německé hostesky jsou zkrátka hezčí a příjemnější než ty americké. Ale co jsem psal v reportáži z E3, stále platí: doma je máme nejkrásnější.



ELVEON

10Tackle zvolilo na GC agresivní prezentaci: tančící hostesky, které budily velký zájem kolemjdoucích. Herně zajímavější je ale ohlášení akčního fantasy RPG Elveon, které stvoří slovenská pobočka firmy. Postaví ji přitom na licenci Unreal Engine 3, což má zajistit atraktivní vizuální stránku. Hra se objeví na PC i konzolích nové generace a zavede nás do světa Naon, který bohové ponechali svému osudu. Potkáme zde civilizaci elfů, která čelí sílící hrozbě válek a nebezpečí. Hlavním hráčovým úkolem bude v roli charismatického hrdiny bojovat o záchranu města Nimathar. Elveon bude postaven na základech RPG a mimo jiné nabídne i volný, nijak nesvázaný vývoj hlavního hrdiny. Ptáte se na datum vydání? Léto 2007.



DRIVER: PARALLEL LINES

Fiasko v recenzích nezabránilo poslednímu Driveru uspět u hráčů, a tak se tvůrci vracejí k osvědčené mašině na peníze. Driver: Parallel Lines, jak se nová hra série bude jmenovat, nás zavede do New Yorku v roce 1978. Naším hrdinou bude tentokrát mladý, osmnáctiletý americký kriminálník, s nímž budeme brázdit ulice velkoměsta. Inovací nová hra přinese málo. Dočkáme se možnosti upravovat a vylepšovat svůj vůz, nebudou chybět různorodé multiplayerové módy. Nejasno je prozatím o verzích hry – oficiálně je potvrzeno vydání na konzolích PS2 a Xbox v březnu příštího roku. Zda se dočkáme čtvrtého Drivera i na PC, zůstává prozatím nejasné.

Caesar IV

Milovníci budovatelských strategií, radujme se. Francouzské Vivendi se rozhodlo oživit legendu žánru, jejíž hvězda do dnešních dnů nezapadla. Caesar IV má podle slov tvůrců přenést žánr budovatelských strategií do 21. století a využít všech možností a trendů, které herní vývoj v posledních letech přinesl. Vůbec poprvé se série přesune do třetího rozměru. Před vámi bude stát nelehký úkol: dotáhnout to ze správce jediné provincie až na vládce celé římské říše. V řeči čísel nabídne Caesar IV přes 100 unikátních budov, více než 75 postav, několik módů a více než 100 hodin zábavy. Vývoj byl svěřen vývojářskému studiu Tilted Mill (má na kontě Children of the Nile), které hodlá hru dokončit už příští rok.



NHL 06

Kdy? 16. září 2005

A začneme domácím favoritem číslo jedna, kterým zůstává hokejové NHL, letos zpestřené hrou „škatule, hýbejte se". Nový ročník NHL zpestří výměny hráčů a srovnání sil, kdy i letití propadlíci mají šanci na postup do play-off. Pro nový díl hokejové simulace je ale přestup desítek hráčů málo. A bohužel, změny a novinky jsou nejen pro NHL, ale i FIFU ze stáje stejného výrobce spíše pojmem, který ve skutečnosti znamená jen prachsprosté nic. Letošní sportovní série od EA Sports jako by více než o změnách byly o pocitech. Pocitech ze hry, věrohodností, jakou jsou nám prezentovány, o sportovním zážitku. Leč zdá se, že i zde je ještě stále co dohánět.

Pokud si přečtete oficiální výčet novinek, asi vás nepříjemným tušením zamrazí v zádech. Realisticky se chovající puk, rozeznatelné odlišnosti mezi váhově a výškově jinak disponovanými hráči, přidání trošky make-upu, aby hra vypadala zase o chloupeček lépe. Při prvním spuštění se NHL 06 tváří přesně podle nalinkovaného scénáře, který sérii káže nepřinášet revoluční, ale jen evoluční změny. I těch je ale letos až nepříjemně málo. Realisticky se chovající puk? Spíše fráze. Pravda, pokud s hráčem zrychlíte, puk se chvilkami vzdálí z dosahu a pro bránící hráče je snazší vás ho zbavit. Ale to je vše, čeho jsem si stačil všimnout. Doufejme, že tady selhal jen lidský faktor – já sám.

Pocitově příjemné jsou drobné úpravy bránění. Tvrdé atakování dokáže útočícího hráče natolik rozhodit, že netrefí branku, ale dokáže ji minout o pět i více metrů. Už nás tak nečekají tvrdé mely, v nichž plácnutí hokejkou znamenalo střelu, která zamířila přesně do jednoho z rožků branky. Krok vpřed, bezpochyby. Stejně příjemný je i způsob, jakým se hráči pohybují po ledě. Hubení a vysocí hráči mají rychlý krok a dobrou akceleraci, zavalitější a těžší vyhrávají osobní souboje. Bohužel, hra často až příliš spoléhá na to, že hráč „něco" udělá. Typickou situaci představuje opuštěný puk, pro který se neobtěžuje přijet žádný z ostatních hokejistů. Musíte to udělat vy sami.

Klička pár metrů před gólmanem je spolehlivější než švýcarské hodinky

Stále navíc existují zaručené způsoby, jak přelstít brankáře. Pověstná klička pár metrů před nebohým gólmanem je spolehlivější než švýcarské hodinky, byť i zde se najde velké ale. Ke kličce potřebujete nejen dostatek místa, ale i správné načasování. Nájezd na brankáře ve velké rychlosti není tolik výhodný jako rozvážný a pomalý postup, zakončený na sekundu přesnou kličkou do protipohybu. Nepletu-li se, tohle je další krok směrem k dokonalejší hokejové simulaci. A takové je i celé NHL 06 – staré NHL s o chloupek lepší hratelností. Nic víc.

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie



FIFA 06

Kdy? 14. listopadu 2005

Rychle svléknout hokejovou výzbroj a zpět na čerstvý vzduch. Do areálu, kterému vévodí voňavá tráva a dva skorotucty v kopačkách pobíhajících hráčů s nápisem „made by EA Sports" na dresech. FIFA 06 si nás po létech strádání dovoluje pozvat k prozatím nejfotbalovějšímu ročníku. Tvůrci se vrátili k jádru své hry – fotbalové simulaci – a je to znát.

Už při prvním vyběhnutí na trávník si můžete všimnout, že přeplácanou, rychlou hru nahradil pomalejší a plynulejší fotbal, který více odpovídá realitě. Předprogramovaných míst a situací ubývá a příjemné změny AI vyústily v reálnější chování hráčů. Pryč jsou situace, kdy jste byli schopni dopředu odhadnout chování protivníka, stejně jako on to vaše. Komplikovanější je střelba, hru provází nápaditější postupy a pocit ze hry se posouvá do míst, která byla pro sérii velkou neznámou. Škoda jen, že tohle vše už někde bylo. Ano, tím vším se pyšnil už opěvovaný Pro Evolution Soccer 4.

Potenciál ovládání využívá i analogová páčka, určená pro nejrůznější fintičky a způsoby, jak obehrát hráče. Odstraněna byla možnost ovládat dva hráče najednou (využíval ji někdo?) a přibyla zajímavá inovace, totiž zapracování morálky



NFS: Most Wanted

Kdy? 4. čtvrtletí 2005

Policie je zpět a vnáší do jedné z nejpopulárnějších závodních sérií náboj, který předchozí „Undergroundi" postrádají. Pokud NHL neznamená vytoužený krok k revolučnímu ročníku a FIFA stále stojí ve stínu konkurenčního Pro Evolution Soccer, Most Wanted má ty nejlepší předpoklady posunout sérii dál. V každém ohledu.

Nemusíte se ale bát. Most Wanted je stále arkádová závodní hra, čímž získává do vínku zábavnost, se kterou se zaryté simulace nemohou měřit. Nemusíte se zabývat bržděním, pokud nechcete – svodidla jsou pevná, a máte-li štěstí, auto jen příjemně zpomalí. Most Wanted navíc ohromuje pocitem rychlosti a vy máte před sebou více úkolů, než jen vyhrát aktuální závod. Po dlouhé době se ale vyplatí ovládat svůj adrenalin a občas pustit nohu z plynu – poškození auta ovlivňuje jeho jízdní vlastnosti, a pokud se nechcete stát snadnou kořistí pro místní policii, musíte do řešení situací zapojit víc než závodního ducha.

Most Wanted má chuť a sex-appeal

Německé Games Convention nabídlo ochutnávku trojice misí. Každá byla vyváženým mixem akce i čirého závodění, bez náznaku nudy či stereotypu. Začínáte bojem s časomírou, abyste po jejím úspěšném zdolání museli čelit mužům zákona. Citelné je vylepšení umělé inteligence policistů, kteří vás dokážou nepříjemně blokovat, obklíčit ze stran atp. Dáte-li jim sebemenší příležitost, rádi využijí několikanásobné přesily. Následuje sprint s trojicí protivníků a další škádlení s policií. Tuhé závodění na vyznačené trati se střídá s honičkou po celém městě, kdy jen na vás záleží, kudy se vydáte. Má to adrenalin, má to chuť, má to sex-appeal.

Vítám-li něco víc než očekávané hrátky s policí, pak je to návrat k dennímu světlu, živější a atraktivnější denní době. Tvůrčí tým se chytl každého stébla. Práce se světlem je nápaditá, dokáže oslnit váš výhled, silnici, kapotu vozu. A působí efektně bez ohledu na platformu, na kterou si hru pořídíte. I na PS2 totiž vypadá Most Wanted dobře. Zatraceně dobře.

a týmové chemie. Znáte to: tým hvězd ještě neznamená titul. Představte si, že vedete podřadný klub, který na nejlepší ztrácí v každém ohledu: penězi počínaje a fotbalisty konče. Vyniká však pospolitým týmem, který fotbalový um nahrazuje silnou morálkou a odhodláním. Takový tým je v novém ročníku odolnější proti nepříznivému skóre, jeho hráči se bijí do poslední chvíle. Jednoduše řečeno – hrají srdcem.

Přeplácanou, rychlou hru nahradil pomalejší a plynulejší fotbal

Jistě, jako každá podobná novinka i „týmová chemie" si žádá svůj čas a desítky odehraných zápasů. To je také důvod, proč FIFU 06 nelze v současné chvíli hodnotit. Bylo by to jako zavrhnout film ještě před návštěvou kina. A i když po stránce hratelnosti stále věříme Konami, přednosti FIFA 06 se soustředí jinde – u dalšího posunu v módu kariéry, kdy kopačky vyměníme za oblek a tvrdý přístup nekompromisního obchodníka. Změn je přichystáno mnoho – o nich však až někdy příště.

PRO EVOLUTION SOCCER 5: KRÁL ZVÍTĚZÍ I LETOS



SiN Episodes: Emergence

Žánr Akce • **Výrobce** Ritual • **Vydavatel** Valve • **Homepage** www.sinepisodes.com • **Platforma** PC • **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2005

V dnešní době konzumního stereotypu s nadšením vítáme, když 3D akce nabídne kromě nudné střelby také řadu zpestření, alternativních cest a vtipných vložek. Přesně takový byl SiN z roku 1998, který mimo jiné umožnil ustřelování ramínek podprsenek vyděšeným sekretářkám, a stylově se tak přiblížil legendární střílečce Duke Nukem. Volné pokračování SiN Episodes je zajímavé také spoluprací vývojářských studií Valve, které chce prostřednictvím hry navázat na odkaz Half-Life 2, a původních autorů Ritual, jež s Valve již dříve kolaborovali na akci Counter-Strike: Condition Zero.

SiN Episodes má představit novou generaci vývoje a distribuce her. Nepůjde o jediný, samostatný titul, ale o sérii kratších epizod distribuovaných výhradně prostřednictvím internetu. Již žádné rozměrné krabice, pouze rychlá linka a kreditní karta. „Digitálně šířený epizodický obsah je dalším milníkem herního průmyslu," říká Steve Nix, zástupce Ritualu. Gabe Newell z Valve jen spokojeně přikyvuje, neboť v SiN Episodes vidí nové využití firemního distribučního systému Steam. Pro hráče je však přínos zřejmý – za mrzký peníz si stáhne několik prvních epizod, a pokud jej nebudou bavit, není třeba utrácet další peníze.

Emergence se má stát prvním dílem série a za úkol si bere přepracovat celý svět SiNu. Přesto se opět vrací drsný policejní důstojník John Blade, nyní doprovázený fešnou parťačkou Jesiccou Cannon (že by inspirace Alyx z Half-Life 2?). Oba budou stát bok po boku proti nadnárodní megakorporaci SinTEK, v jejímž čele nestojí nikdo jiný než stará známá Elexis Sinclaire, biochemička se smrtícím šarmem a zálibou v chovu krvežíznivých mutantů.

Jednotlivé epizody nabídnou přibližně tři až šest hodin intenzivní akce plné toho nejlepšího z původní hry. O naši pozornost bude usilovat vždy několik cest vedoucích k cíli, propracovaná umělá inteligence, ale největším lákadlem zůstává Source engine. Autoři vyzdvihují především množství NPC a jejich realistické chování. Ulice i budovy budou plné civilistů, kteří nemají být jen nezúčastněnými pozorovateli adrenalinové přestřelky, ale budou věrně reagovat na každou situaci. Ritual nedávno licencoval fyzikální rozhraní Novodex, zřejmě se tak dočkáme podpory fyzikálních akcelerátorů.

HŘÍŠNÝ FILM



Tématika policejních jednotek HardCops, mezi něž se řadí i John Blade, a celý svět SiN jsou natolik lákavé, že na jejich základě vznikl animovaný film. Ten však neměl s příběhem hry zhola nic společného, což je pro ni jen a jen dobře. Snímek totiž propadl na celé čáře.



Herní soundtracky na MTV

V rámci udílení cen Video Music Awards, pořádaného hudební stanicí MTV, se již druhým rokem vyhlašuje také cena za nejlepší herní soundtrack. Loni zvítězil Tony Hawk´s Underground, letos se o titul popere další pětice kandidátů. Nominovány byly hry Dance Dance Revolution Extreme, Madden NFL 2005, Def Jam: Fight for New York, Midnight Club 3: Dub Edition a Tony Hawk´s Underground 2. Vyhlášení proběhlo po uzávěrce tohoto čísla, s výsledky vás seznámíme příště.

Zdroj: Eurogamer

Hraním k lepším známkám

Skupina vědců z amerického Baltimoru se zabývala vlivem PC a televize na prospěch žáků základní školy. Výsledky hovoří ve prospěch počítačů: děti pravidelně sledující televizi se viditelně zhoršují v matematice a angličtině. „PCčkářům" ani jeden z předmětů nedělá problémy a navíc vynikají ve čtení. Za pozitivními účinky počítačů stojí údajně časová náročnost – děti u nich nevydrží dlouho a mají čas na vydatnější spánek.

Zdroj: ČTK

Romero dostal padáka

„Hej lidi, můžu to potvrdit, fakt jsem odešel z Midway." Těmito slovy potvrdil John Romero, jeden z nejkontroverznějších vývojářů současnosti a autor her jako Quake či Daikatana, zprávu původně považovanou jen za fámu. Romero, který pracoval pro známou americkou společnost pouze půldruhého roku, neodešel dobrovolně, ale „byl odejit". Jeho odchod pravděpodobně souvisí také se zrušením PC verze RPG Gauntlet: Seven Sorrows. Hra vyjde pouze na PS2 a Xbox.

Zdroj: GameSpot

Přátelé jako „hra"

Americký seriál Přátelé se brzy dočká herní podoby. Titul od neznámého studia Artech však spíše než hrou v pravém slova smyslu bude vědomostní soutěží. Po vzoru pořadu Riskuj! budeme odpovídat na více jak 3 000 otázek, které budou se seriálem přímo souviset. Friends: The One With All The Trivia, jak se „hra" bude jmenovat, se na trh dostane 15. listopadu spolu s DVD verzí poslední, desáté série Přátel.

Zdroj: GameGossip

Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2

Žánr Strategie :- **Výrobce** EA LA :- **Vydavatel** EA :- **Homepage** Zatím není :- **Platforma** PC :- **Datum vydání** Březen 2006

Situace kolem herních zpracování Tolkienova Pána prstenů nebyla jednoduchá. Licenci knižní předlohy držela ve spárech společnost VU Games, která hráče zásobovala ryze průměrnými tituly typu Fellowship of the Ring, zatímco profesionální EA si musela vystačit s filmovou licencí posvěcenou dílem Petera Jacksona. Po přelivu tučných částek na bankovních kontech se však nyní veškerá práva dostala pod křídla EA, kterým se tak otevírá celý svět monumentálního fantasy univerza. A kde jinde jej zužitkovat než v pokračování jedné z nejlepších strategií loňského roku?

Battle for Middle-Earth 2 se tentokrát neomezí pouze na epické bitvy, které představil film. „Nová práva odemkla fanouškům strategií a Pána prstenů celý svět Středozemě," prohlásil Mike Verdu, producent EA. Na hráče čekají desítky bitev, které byly v knihách popsány jen velmi letmo nebo o nich pouze padla zmínka. Podle předběžných informací se bude děj odehrávat paralelně se Sauronovým tažením na Gondor, projdeme však žárem nových válečných front. Do příběhu se promítnou veškeré reálie provázané s knihou – živelná nevraživost trpaslíků vůči elfům, mocní hrdinové, heroické činy a všudypřítomná pachuť Sauronovy nenávisti.

Tam, kde v prvním dílu hrál první housle tzv. „wow efekt", kdy jsme zírali s otevřenými ústy na dechberoucí grafiku, pokračování se bude snažit zaujmout strategickou částí. Dočkáme se specifičtějšího rozdělení na několik herních frakcí. Elfové se klasicky spolehnou na elitní lučištníky, trpasličí berserkové si budou prorážet cestu mohutnými pavézami, zatímco skřeti vzdají hold ruské metodě „víc nohou ušlape víc lidí". Z jednotek zaujmou například skřetí jezdci na pavoucích.

Filmová licence autorům propůjčuje dokonalou vizuální formu. Hráči se opět mohou těšit na monumentální sídla plná věžiček a kopulí nebo na hrdiny známé ze stříbrného plátna. Návratu se dočkají také známá monstra, jako například Watcher bdící na dně vodních ploch, aby svými chapadly v mžiku udělal z armády trpasličí paštiku. Battle for Middle-Earth 2 má v rukávu hned několik trumfů – úspěšného, filmem inspirovaného předchůdce a nyní i knižní licenci jednoho z nejpropracovanějších fantasy světů vůbec. Doufáme, že hra půjde plně v jeho šlépějích.

LOTR: TACTICS

Spolu s ohlášením Battle for Middle-Earth 2 byla vypuštěna zpráva o připravované taktické strategii s prvky RPG pro handheld Sony PSP. Herním stylem by se avizovaný LotR: Tactics měl přiblížit konzolovému RPG The Third Age z PS2, čemuž odpovídá i grafické zpracování. Zajímavé je, že konečně budeme moci dát průchod temným stránkám duše a zahrát si i za Sauronovy síly.



nostalgie

Žánr Arkáda :- **Výrobce** Synthetic Dimensions :- **Vydavatel** SEGA :- **Rok vydání** 1989 :- **Platformy** Sega Genesis & Mega Drive, Amiga, Commodore 64, ZX Spectrum, PC

Golden Axe – 1989







KDE JI SEHNAT?
www.the-underdogs.org

TOP 10 NEJPRAŠTĚNĚJŠÍCH HER HISTORIE

Tvůrci her obvykle srší nápady a invencí. Někdy ale obojí přesáhne hranice příčetnosti a na svět se prodere titul, který si s normalitou rozumí asi jako fialka s jadernou náloží. Představme si nejoriginálnější kousky herní historie.

1 Psychonauts



Zachraňte svět v kůži malého psychonauta, který se vydává do šílených myslí svých učitelů, aby čelil nebezpečí v nejobskurnějším výtvoru posledních let. Autorem je Tim Schafer, tvůrce Grim Fandango, v němž se hráč pro změnu ujal role cestovního agenta mezi naším a posmrtným světem.

2 Postal



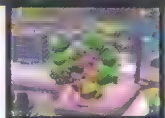
Začalo to dvourozměrnou akcí plnou umírajících žen a jednoho uflambovaného průvodu trumpetistů. Druhý díl přinesl močení na kolemjdoucí z pohledu první osoby, a pasoval tak neskutečně zvrhlou a nemocnou hru na pomník počítačové zvrácenosti.

3 Armed & Dangerous



„Strašidelnější než místnost plná Němců," řekl by o Armed & Dangerous jeden z hlavních hrdinů hry, která navázala na úspěch neméně zábavných Giants: Citizen Kabuto. Zběsilá střílečka paroduje vše myslitelné a její střihové sekvence jsou dokonalou rozcvičkou bránice.

4 Katamari Damacy



Japonci vymyslí a prodají všechno, i ztřeštěný simulátor lepkavé koule. Ta se valí bohatým prostředím a postupně na sebe nabaluje všechno, co jí přijde do cesty. Sbírá připínáčky, sponky, ale později i auta, krávy nebo celé mrakodrapy. Nabalíte celou planetu?

5 Harvester



O adventurách se říká, že jsou mírumilovným žánrem, ovšem Harvester je výjimkou potvrzující pravidlo. Zvrácený masakr na konci hry nemá obdoby. Aby se hráč dostal dále, musí například brutálně zabít děti pojídající vlastní matku. A to vše je hráno živými herci!

6 Normality



Prastará 3D adventura, jejíž hlavní hrdina Kent vynikal uměním zdemolovat vše, na co přišel. Zachraňte svět před masovou, násilnou normalizací a propracujte se k závěrečnému mejdanu, po kterém nikdo neodejde po svých! Ujetou atmosféru dotvořila sloní porce vtipu.

7 Silent Hill



Zvláštnost hororové série nepramení z přemíry krve nebo humoru, ale z mrazivého napětí a pocitu někde uvnitř hlavy, že něco není v pořádku. Jsou to zvláštní monstra, která se dají popsat jen slovy „to s nohami dole i nahoře", nebo je na vině depresivní příběh?

8 MDK



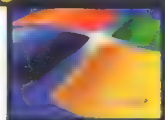
Hry z kuchyně šíleného týmu Shiny jsou vždy výjimečné. V jedné z prvních akcí z třetího pohledu se hrdina Kurt jal za pomoci čtyřrukého psa zachraňovat planetu před mimozemskými silami, které zahrnovaly mechanické tučňáky a další hromady plechu.

9 Lula: The Sexy Empire



O seriózní simulaci pornografického průmyslu se teprve nedávno pokusil Playboy: The Mansion, ovšem daleko lépe a v zábavnější formě se totéž podařilo nastínit kreslené strategii z roku 1998. Starejte se o studio, posílejte své herečky na erotická „školení" a ovládněte trh!

10 Microsoft Windows



Ačkoliv se tak na první pohled nezdá, i seriózní operační systém ukrývá řadu miniher typu Najdi správný ovladač, Chytni si svůj virus nebo Vyřeš konflikt na adrese #03F8. Ty sice nejsou tak praštěné, často ale dovádějí samotného uživatele k nepříčetnosti.



Žánr [illegible] ▸ **Výrobce** [illegible] ▸ **Vydavatel** [illegible] ▸ **Homepage** [illegible] ▸ **Platforma** PC ▸ **Datum vydání** [illegible]



Trainz Railroad Simulator 2006

Několikadílná série Trainz si za dobu své existence dokázala vybudovat kult jedinečné simulace virtuálních vláčkovišť. Tisíce lidí tvoří v přehledném editoru vlastní propracované tratě, malují na vláčky svá loga a dávají prostřednictvím hry průchod hravosti, která je ukryta v každém z nás. TRS 2006 měl být původně pouhou expanzí s podtitulem Engineer Edition, ovšem nakonec se autoři rozhodli vydat hru jako samostatný titul. Nabídne dost inovací?

TRS 2006 by měl přinést změny přesně podle gusta hráčů. Mezi nejzásadnější novinky patří celkové přepracování uživatelského rozhraní pro správu rozšíření a doplňků stažitelných z internetu. Podle betatesterů, kteří se rovněž rekrutují z řad fanoušků, je nový systém navržen nanejvýš funkčně a účelně. Virtuální železničáři se mohou těšit také na nové tratě s novými úkoly v módu Surveyor a na větší interaktivitu celé železnice. V nákladních stanicích se budou vagóny plnit zbožím a na nástupištích budou přešlapovat desítky věrně ztvárněných pasažérů. Vylepšení by se měl dočkat i fyzikální model, již žádné nezničitelné lokomotivy bourající s odolností ocelového trezoru. Autoři slibují i větší možnosti při přímém ovládání vlaku z kabiny. Velmi zajímavě zní také podpora hry přes internet, možnost spojovat jednotlivé dráhy ve větší celky, a tvořit tak celé dopravní sítě zahrnující i tramvaje, jednokolejky apod. Bohužel firemní engine Jet vypadá po letech mírně ošuntěle, nový hardware zde uplatnění nenalezne.

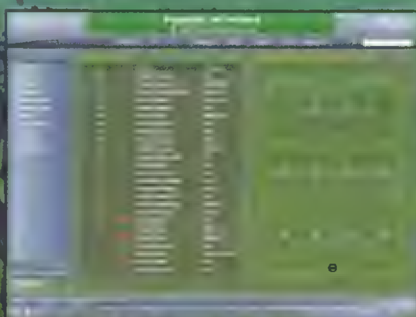


Football Manager 2006

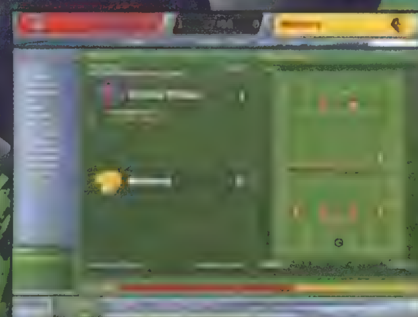
Je známou pravdou, že největší koncentraci fundovaných fotbalových trenérů, komentátorů a manažerů nenajdete v blízkosti fotbalových trávníků, ale v hospůdkách a u televizních obrazovek. Od té doby, co vývojářský tým Sports Interactive připravuje svůj Football Manager (dříve Championship Manager), se však spousta z nich přesunula jinam – k monitorům počítačů. Letos pravděpodobně přibudou další.

Nový ročník nejúspěšnějšího sportovního manažeru na světě vás totiž opět zavede do trenérsko-funkcionářského křesla v jednom z 3 000 týmů celého světa (česká soutěž je zastoupena prvními dvěma ligami). Autoři nemají důvod měnit léty ověřený systém, a tak lze veškeré novinky označit za vybrušování detailů. Obecně jde především o změny, které by měly hru zpřístupnit i občasným hráčům. FM 2006 nabídne jednodušší nastavení tréninku, ikoničtější menu (více přehledných grafů), rychlejší nahrávání, ale také nové taktické možnosti (bude možné přikázat hráčům, aby v průběhu zápasu měnili své posty, upřednostňovali hvězdu týmu atp.) či poločasové rozjímání v kabině. Samotné zápasy budete opět sledovat v proslulém 2D enginu, v němž vidíte vše podstatné z ptačí perspektivy na schématu hřiště. FM 2006 vyjde stejně jako jeho předchůdce kompletně v češtině.

Žánr Sportovní manažer • **Výrobce** Sports Interactive • **Vydavatel** CD Projekt • **Homepage** www.footballmanager.co.uk • **Platforma** PC, Mac, PSP • **Datum vydání** říjen/listopad 2005







Brothers in Arms: Earned in Blood



Napínavá válečná akce Brothers in Arms strhla hráče na jaře svými nápady, přínosem strategického elementu a zejména pedantským přístupem k atmosféře a výslednému zážitku. O to překvapivější je fakt, že studio Gearbox chystá přímé pokračování již na podzim tohoto roku. Kratičké době vývoje se nicméně nelze divit, Earned in Blood přinesou z velké míry pouze kosmetická vylepšení, ovšem tento face lift má být údajně natolik výrazný, že v žádném případě nepůjde o pouhou expanzi.

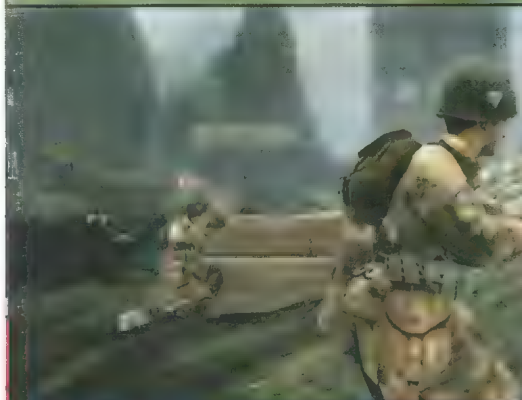
Minule vdechli autoři život neobvyklému strategickému velení nad jednotkou, přičemž nyní se ho pokusí dovést k dokonalosti. Přepracována bude zejména umělá inteligence protivníků, která byla dle autorů původně uměle inhibitována z důvodu snížení obtížnosti. Earned in Blood se tak stanou o něco obtížnější, zároveň zde však bude větší výzva k využívání taktického módu. Dříve nebylo problém přišpendlit protivníka na místě zběsilou palbou a dalším vojákem jej obejít a postřílet zezadu. Pokud nyní hráč svou jednotku rozdělí, počítač toho využije a bez skrupulí jej třeba také obejde. Obecně by se hra již neměla spoléhat na jeden univerzální postup, ale umožnit řadu herních situací organicky uzpůsobených každému kousku pestrých map.

A že zde bude úkrytů, překážek a zákopů požehnaně! Většina úrovní bude situována do hustě zastavěných francouzských vesniček, které budeme dobývat, jak bude pokračovat tažení z minulého dílu. Příběh se má z úvodní čtvrtiny překrývat s původní hrou. Hráč se podívá na některá známá místa, ovšem – podobně jako v Half-Life: Opposing Force – z jiné perspektivy. Hlavním hrdinou se stane seržant Joe „Red" Hartsock, který se již dříve objevil pod velením seržanta Bakera. Koncepce misí bude tentokrát založena více „týmově". Na válečném poli nebude hráč se svou jednotkou sám, často bude bojovat po boku dalších skupin proti neméně početným Němcům.

Ačkoliv na jakékoliv grafické změny nezbude během půlročního vývoje čas, autoři přidají nové shaderové efekty, upraví rozlišení a barevnou hloubku textur, takže hra má ve výsledku vypadat o třídu lépe. Novinek se dočká i multiplayer. Stále rozšířenější kooperativní hra se dočká své premiéry i zde, ať již půjde o skupinové procházení misí z kampaně nebo o boj dvou týmů proti sobě.







Jak hodnotí jinde

Battlefield 2

- **Žánr** Multiplayerová akce
- **Výrobce** Digital Illusions
- **Distribuce v ČR** EA Czech



Letní překvapení, které na dlouhé týdny zaměstnalo i část redakce Doupěte. Battlefield 2 usednul podle herních recenzentů zpět na trůn nejlepší týmové akce z válečného prostředí. Většina recenzí se pohybovala v rozmezí 88 – 95 %, nejnižší hodnocení 60 % se zdá být spíše špatným vtipem.

Výňatky z hodnocení:

Doupě: „Druhý Battlefield přinesl mamutí porci multiplayerové zábavy vystavěné na realistickém prožitku války, týmové taktice a obrovské spoustě věcí, které dělají ra-ta-ta a dum-dum. Jen škoda, že na jednom počítači si člověk příliš nezahraje." **(8,8)**

GameSpot: „Přestože se jedná o pokračování, Battlefield 2 je intenzivní akční hrou, která vás vtáhne do víru boje jako nic a nikdo předtím." **(93 %)**

GameSpy: „EA a DICE nás šokují a ohromují pozoruhodným pokračováním, které potvrzuje královský titul Battlefieldu coby nejlepší týmové akční hry." **(5/5)**

IGN: „Věcí, kterou byste si měli na hře Battlefield 2 zapamatovat, je její výjimečná hratelnost." **(89 %)**

Hodnocení Doupěte: 8,8 · **Průměrné hodnocení: 9,0**

Spása jménem online distribuce?

Michal Ader, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

Za první dva měsíce prodeje si Half-Life 2 pořídilo téměř 1,7 milionu lidí na světě. Řeč je ale pouze o kopiích hry, které se objevily v kamenných obchodech. Vedle toho se totiž Valve rozhodlo vyzkoušet distribuci očekávané akční pecky i přes vlastní distribuční systém Steam. Byť do dnešního dne nebyla zveřejněna žádná oficiální čísla, z nichž by se dalo odvodit, jak byl tento tah účinný, vše nasvědčuje tomu, že se vyplatil. Snad právě proto se čím dál více firem po vzoru Valve obrací k online distribuci, ve které vidí svou spásu.

Přesto se osobně domnívám, že to s distribucí her přes internet nebude až tak horké. Ano, v případě Half-Life 2 to asi vyšlo (znovu opakuji, že nejsou k dispozici oficiální čísla), avšak můžeme tvrdit, že stejně úspěšné budou i další hry? Na celou věc je třeba podívat se pěkně ze široka.



V případě Half-Life 2 šlo o hru, na kterou každý z nás několik let čekal. Další prodlení, i kdyby šlo jen o týden, se jevilo jako utrpení, a tak chtěli všichni pohlédnout do tváře Gordona Freemana co nejdříve. Když přišlo Valve s oznámením, že hra bude vydána po celém světě ve stejnou dobu a půjde stáhnout přes Steam, spousta z nás na to reagovala s nadšením. Ostatně na první pohled má online distribuce samé výhody – hru si budete moci zahrát ihned po vydání, cena bude z důvodu vyloučení několika článků prodejního řetězce menší a také autoři dostanou za svou práci lépe zaplaceno. Vlk se nažral a koza zůstala celá? Na první pohled to tak skutečně vypadá, nicméně pokud se začnete myšlenkou online distribuce zabývat hlouběji, vyplave na povrch spousta nedostatků.

První potíž vězí v tom, že ne každý si může dovolit stahovat přes internet stovky megabytů až gigabytů programů. A co si budeme povídat, velikost her je rok od roku větší, tudíž nároky na stažená data postupně porostou. Samozřejmě, tento problém může za pár let odpadnout, protože každý bude mít dostatečně rychlý internet, ale pořád tu visí hlavní strašák v podobě nedostatečného marketingu, bez něhož nemůže žádná dnešní hra uspět. Je to smutné, ale taková je realita. Kvalita výsledné hry není ani v nejmenším tím hlavním, co ji prodává. Myšlenka, že si vývojáři po dokončení vydají svoji hru přes internet a pak jen zinkasují peníze, je sice hezká, ale utopická. Samozřejmě, vše by v praxi mohlo fungovat, ale pouze za předpokladu, že by tomu bylo jako u zmíněného Half-Life 2, kdy by se online distribuce stala jen jedním z alternativních kanálů.

Tvrdit však, že internetové distribuční systémy podobné Steamu nemají budoucnost, by byla vyložená drzost. Ostatně již teď je oznámeno několik titulů, které se vedle „klasických" distribučních cest dostanou ke koncovým hráčům také přes internet. Jednou z nich bude i připravovaná pecka Prey od 3D Realms, jež by se měla šířit skrze službu Game xStream. Zajímavostí u ní je to, že bude dovolovat spustit hru, i když nebudou k uživateli stažena všechna potřebná data. Z dalších her stojí za zmínku Alan Wake od Remedy či v novinkách popsaný způsob prodeje SiN Episodes (postupné stahování epizod). Podpůrnou sílu alternativního distribučního kanálu si uvědomují i někteří vydavatelé v čele s Ubisoftem. Ten má již podepsanou smlouvu s několika firmami, které mohou za poplatek šířit jeho hry skrz své webové stránky.

Nabízení her čistě přes internet bez užití dalších distribučních kanálů má ale význam pouze v případě menších projektů. Toho si jsou vědomi ve Valve, proto postupně začali oslovovat menší studia a nabízet jim možnost prodávat skrze Steam jejich produkty. Jedním z prvních, kdo zabral na udičku, byl Lionhead a projekt RagDoll Kung-Fu jednoho z jeho zaměstnanců. Uvidíme, jak se celá věc bude vyvíjet v budoucnu, protože potenciál má online distribuce nemalý: spásu a náhradu za „klasické" kanály v ní ale nehledejme…

Žánr RPG **Výrobce** Iron Lore **Vydavatel** THQ **Homepage** www.ironlore.com **Platforma** PC **Datum vydání** 2006

Titan Quest

[illegible]

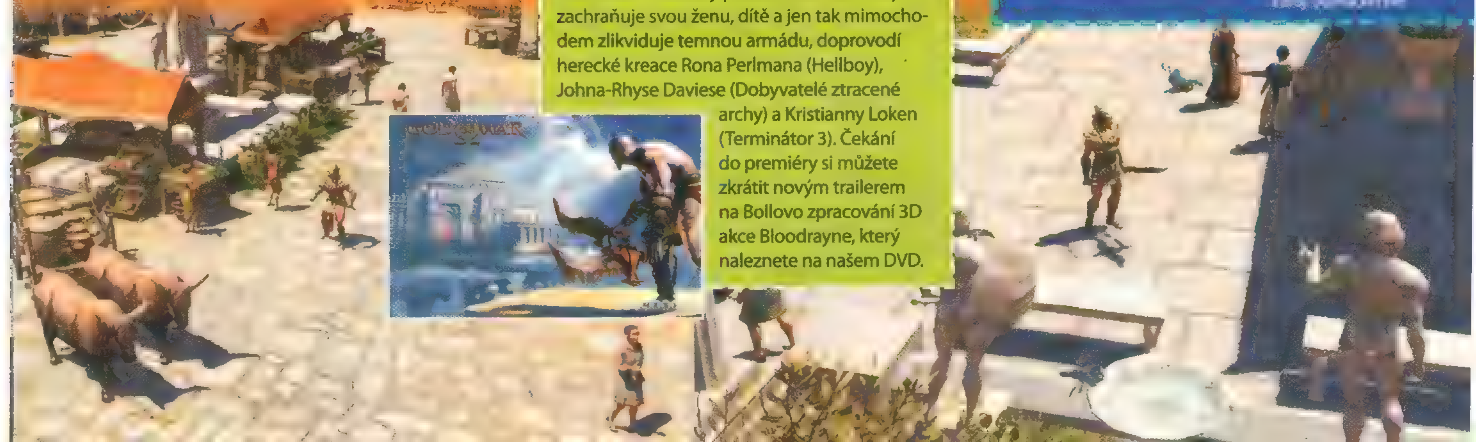
MYTOLOGIE A OBLÉHÁNÍ KOBEK MÍŘÍ DO KIN!

Pořádný mytologický trhák zde nebyl již od dob Souboje titánů (1981), a právě proto působí zpráva, že společnost Universal odkoupila práva na konzolovou akci God of War, jako požehnání prastarých bohů. Smutnější zprávou je, že v této době probíhá natáčení filmu Dungeon Siege pod taktovkou filmového kazisvěta Uwe Bolla. Prostinký příběh o farmáři, který zachraňuje svou ženu, dítě a jen tak mimochodem zlikviduje temnou armádu, doprovodí herecké kreace Rona Perlmana (Hellboy), Johna-Rhyse Daviese (Dobyvatelé ztracené archy) a Kristianny Loken (Terminátor 3). Čekání do premiéry si můžete zkrátit novým trailerem na Bollovo zpracování 3D akce Bloodrayne, který naleznete na našem DVD.

Hrát na Xboxu 360 se nevyplácí!

Xbox 360 nepřináší jen zábavu, ale také starosti. Alespoň pokud se týká nejmenovaného teenagera, který se na internetovém fóru chlubil, že si téměř půl roku před oficiálním vypuštěním vesele hraje na konzoli nové generace. Jako důkaz uveřejnil sadu fotografií s Xboxem 360 v hlavní roli. Lze se jen dohadovat, jaké bylo chlapcovo překvapení, když mu otec, zaměstnanec Microsoftu, vysvětlil princip NDA ustanovení (tj. zákaz uveřejňovat informace spojené s konzolí na veřejnosti) a postihy, které mohou za jejich porušení jej a jeho rodinu čekat.

Pro nás hráče je důležité, že se na novém [illegible] ergonomie ovladače, tak zpětné kompatibility. [illegible] s ohledem na fakt, že šlo o testovací kus, ne- [illegible] je autentická a nikoliv předem naplánova- [illegible]



Condemned: Criminal Origins



Žánr Akce **Výrobce** Monolith **Vydavatel** Sega **Homepage** www.lith.com/condemned.asp **Platforma** PC, PS3, Xbox 360 **Datum vydání** Zatím není



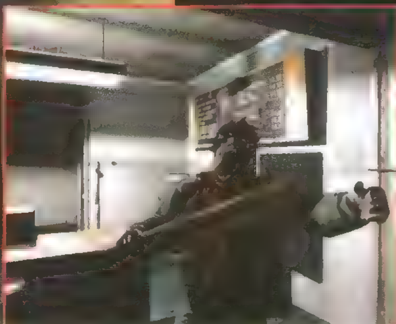
3D akce Condemned byla ohlášena již počátkem tohoto roku, ovšem až nyní začínají na povrch vycházet šťavnaté informace, které prozrazují, že nepůjde o jen tak obyčejnou střílečku. Autorem je washingtonská firma Monolith, v jejíž stáji netrpělivě přešlapuje černý kůň letošních akcí, hororový Fear, přičemž právě z něj si Condemned vypůjčuje řadu prvků. Předně je to bezútěšná hororová atmosféra – akce ustoupí do pozadí a hra se stane nefalšovaným survival hororem, kterých je na PC pomálu.

Criminal Origins stylově připomínají kombinaci titulů Deus Ex a Silent Hill. Hráč se bude v roli vyšetřovatele sériových vražd ve službách FBI, agenta Thomase, prodírat špínou nehostinných lokací a hledat stopy k příčině rostoucí kriminality. Kromě primárního úkolu přežít budeme za pomoci špičkového vybavení pátrat po jakýchkoliv vodítcích. Analyzujeme-li obyčejný odpadkový koš, můžeme nalézt nevyhaslý nedopalek, z nějž získáme vzorek vrahovy DNA, a ten pak můžeme porovnat s elektronickou databází. Podobná situace nastane při snímání otisků prstů, nalézání škrábanců na podlaze, které indikují, že tudy někdo posunoval těžký předmět, nebo krvavých šmouh. Spousta hi-tech udělátek a interakce s NPC i prostředím slibují zavát do akčních vod svěží adventurní prvek.

Nedílnou součástí Condemned bude akce. Nepřátelé se však nebudou valit s intenzitou kobylek atakujících obilná pole, ale budou důmyslně dávkováni po jednom tak, aby hráče co možná nejvíce vyděsili. Criminal Origins nepředstaví obyčejné vraždy, ale zvrhlá díla vyšinutých myslí a právě z takových se budou protivníci rekrutovat. Ukázky napovídají, že za zápletkou je zcela jistě něco víc, jelikož nepřátelé se až nezdravě podobají zombiím z Doomu 3. To ovšem neznamená, že budou hloupí, autoři si vypůjčili brilantní umělou inteligenci z Fear, a tak padouchové umně využijí svého prostředí. Jednou ze zdi vytrhnou trubku a použijí ji jako zbraň, podruhé zase popadnou židli nebo povalí skříň.

Autoři se snaží vytěžit co nejvíce z vizuální stránky hry. Většinou se budeme pohybovat v zahnědlých slumech a polorozpadlých budovách, které budou plné temných zákoutí a číhajících psychopatů. Prostředí svým zpracováním velmi připomíná skvělý Fincherův film Sedm, což by mělo k nervy drásající atmosféře jen a jen přispět. Připočteme-li k tomu decentní arzenál a moderní fyzikální model, vypadá Condemned nadmíru lákavě.





[+/-]

Festivaly vývojářských společností nejsou ničím výjimečným. Snad i proto se Blizzard rozhodl jeden takový uspořádat v kalifornském Orange Country. Pod názvem BlizzCon se můžeme těšit na dvoudenní akci (28.–29. října), v níž si na své přijdou fanoušci sérií Warcraft, Starcraft a Diablo. Připraven pro ně bude nejen bohatý doprovodný program, ale i soutěže v jejich oblíbených hrách.

Prostřednictvím oficiálních stránek společnosti Quantic Dream byla do světa vypuštěna očekávaná zpráva: Fahrenheit je konečně hotov! Netradičně pojatý thriller, který nabídne hned několik hratelných postav, se na pultech objeví v nejbližší době. Čekání si můžete zkrátit demoverzí, kterou naleznete na našem DVD.

I hry pomáhají léčit. Každý, kdo si během července prostřednictvím serveru Gamesavant.com koupil nějakou hru, přispěl dvěma dolary na boj proti rakovině prsu.

Chcete si „zahrát" v počítačové hře? Žádný problém, pokud vám tedy nevadí, že jde o sportovní simulaci Football Manager 2006. V případě zájmu stačí, když vývojářům pošlete svou fotku ve formátu JPG prostřednictvím formuláře na stránce www.sigames.com/faceinthegame, a oni vás zařadí mezi mladé fotbalové talenty či personál.

[illegible] akční RPG Stalker: Shadow of Chernobyl přenášejí už několik let, není tedy divu, že mnozí již přestali v porod doufat. Podle nejnovějších zpráv se hry dočkáme nejdříve v roce 2006.

Problémy série GTA pokračují – nejnovější díl GTA: San Andreas byl v Austrálii zakázán! Ze dne na den tak z obchodů zmizely všechny kopie hry a vláda navíc doporučila rodičům dohlédnout na své děti, aby si hru nepořídily jinou cestou. Opravdu je nutné řešit problém s kontroverzní hrou absolutními zákazy?

Nadějná sci-fi akce Stargate-SG1: The Alliance byla ve své původní podobě zrušena. Vydavatelská společnost Jowood se ve zlém rozešla s vývojáři ze studia Perception, kteří by podle ní nebyli schopni dokončit hru v požadované kvalitě. Po vrácení zdrojového kódu se rakouský vydavatel pohotově [illegible] vytvořením hry na motivy známého sci-fi seriálu.

Součástí nové verze Godfathera bude dabing plný hvězd. Musí se však obejít bez největší legendy – Marlona Branda. Slavný herec totiž nedávno zemřel. Ještě před svou smrtí sice zvládl namluvit postavu Vita Corleona, ale stalo se tak už v době, kdy byl napojen na dýchací přístroje. Nahrávka není dostatečně kvalitní, a hlas kmotra tak bude muset obstarat někdo jiný.







Lawmaker

Lawmaker patří do skupiny her, které se hráče snaží ohromit obrovským světem a pohltit jej takřka neomezenými možnostmi. Podobnost s RPG Boiling Point, které si v minulém čísle vysloužilo poměrně vysoké hodnocení, nelze zapřít. Tentokrát se nevydáme do tropické džungle, ale na vyprahlou poušť, a to rovnou doprostřed zlaté horečky, jež sužuje Divoký západ. Prostřednictvím klávesnice uchopíme prokletě [illegible] kolty Colta Kaufmana, zatraceného, který se po deseti letech vrací do rodného města. V rozpadlé chajdě nachází zavražděného otce, matka se skrývá mezi spodinou a o celý ten bezútěšný zapadákov uprostřed ničeho válčí několik krvežíz- [illegible] gangů [illegible] hráč, aby [illegible] města [illegible] k p[illegible] ještě [illegible] [illegible]

Kovbojský [illegible] se bude odehrávat [illegible] v rozloze více než dvou a půl [illegible] čtverečních, které představí všechny propriety důležité pro správnou westernovou atmosféru. [illegible] zde banky, salóny, skladiště, zlaté [illegible] statky. Je jen na hráči, co v takto [illegible] prostředí udělá. Může bojovat proti banditům, vykrádat banky na vlastní pěst nebo se přidat k jednomu z existujících gangů. Zajímavý je tzv. legendární status. Jak se budou hřbitovy plnit padouchy s Kaufmanovou kulkou v hlavě, nabude hráčova postava na popularitě, v důsledku čehož jej budou následovat další pistolníci a druhové ve zbrani.

Komplexní herní kostru doplní řada menších nápadů. Jelikož byla na Divokém západě základním konverzačním prostředkem pistole, nalezneme zde showdown mód, ve kterém půjde právě o rychlé tasení koltů a obstarávání živnosti hrobníkům. Cesta k cíli ovšem nevede jen přes mrtvoly, k vymetání salónů si bude nutné zajistit finanční prostředky. Kromě přepadávání bank a dostavníků se budeme moci proměnit v karbaníky a stát se pokerovými králi nebo se vydáme na dráhu lovce odměn. Ovšem pozor, pokud se přidáme na stranu zločinu, půjde zákon po nás!

Žánr Akce • **Výrobce** Darkroom Studios • **Vydavatel** Zatím není • **Homepage** www.darkroomstudios.com • **Platforma** PC • **Datum vydání** Prosinec 2005

Grafické zpracování bude poplatné nové generaci PC. Aby si hráč v rozlehlých mapách neprošlapal podrážky, využije k překonávání větších vzdáleností koně, z jehož hřbetu lze i střílet, a korunovat tak svou suverenitu. Podle autorů si budeme moci vybrat z nepřeberného množství zbraní, od základních koltů po pušky všeho druhu. Ba co víc, každou zbraň bude možné upravit a používat i dvě najednou. Ve změti multiplayerových titulů se příběhově orientovaný mix akce s RPG zcela jistě neztratí.





Šuškáse – Informace s ručením omezeným

BI Studio koupilo značku Operace Flashpoint

Česká vývojářská společnost Bohemia Interactive Studio koupila práva na značku Operace Flashpoint. Tato nepotvrzená a neoficiální zpráva se šíří internetem už několik týdnů. Koupě licence by měla svoji logiku. Jak už jsme vás informovali v preview z E3, čeští vývojáři příliš nepočítají s tím, že by jejich nadcházející tituly vydávali jako v minulosti britští Codemasters, ale poohlíží se po jiném partnerovi. Háček je v tom, že práva na použití jména Operace Flashpoint vlastní právě Codemasters.

Vzniká tak paradoxní situace, kdy vývojáři usilovně pracují na druhém dílu hry, který však zatím nemá jméno, zatímco vydavatel sice může nazvat Operací Flashpoint 2 cokoliv, ale chybí mu to nejdůležitější – samotná hra. Zkušenosti z podobné rozluky v případě Championship Manageru (kdy si vývojáři nechali zdrojový kód hry a pod novým názvem Football Manager jednoznačně převýšili kvality hry Championship Manager 5, která za sebou sice měla slavnou historii, ale vydavatelem narychlo sehnaný tým nebyl schopen vytvořit z ničeho za rok kvalitní fotbalový manažer) ukazují k rozumnému obchodu coby nejrozumnějšímu řešení.

VĚROHODNOST ZPRÁVY

50 %



To však samozřejmě nemusí nic znamenat. Obě strany zatím mlčí, nezbývá než čekat na oficiální prohlášení. Vývoj hry to každopádně těžko ovlivní.

Bad Day L.A.

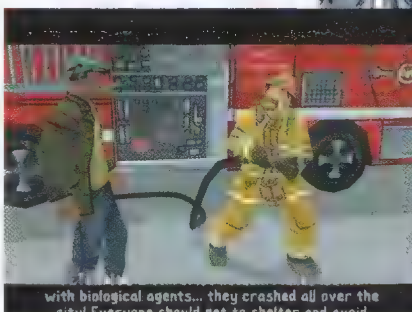
Žánr Akční úchylnost ▸ **Výrobce** Enlight ▸ **Vydavatel** Enlight ▸ **Homepage** www.enlight.com/bdla ▸ **Platforma** PC, Xbox ▸ **Datum vydání** Jaro 2006

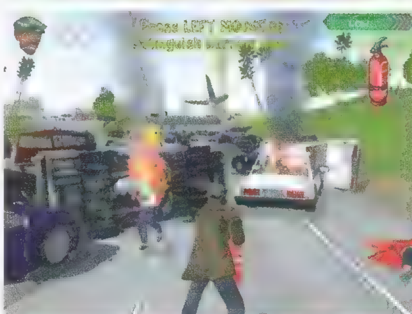
American McGee během svého samostatného působení v herní branži vyprodukoval pouze dvě hry (American McGee's Alice a Scrapland), obě se ale od zbytku konzumní produkce lišily nezaměnitelným zpracováním a skrytým poselstvím. Přesně takový by měl být i Bad Day L.A., skrytá manifestace proti nesmyslnému násilí a americké společnosti plná černého humoru a nadsázky.



Hra je zvláštní již hlavním (anti)hrdinou, kterým je otrhaný bezdomovec Anthony Williams. Nejraději by zavrhl celý svět a strávil zbytek života někde pod mostem, ovšem během deseti misí na něj čeká „den blbec", kdy bude na jeho bedrech záviset osud celého Los Angeles. Hra by měla vynikat všudypřítomným násilím a brutalitou. Nemá však vzbuzovat znechucení jako šílené masakrování v akci Postal, ale naopak vyvolávat úsměv a bavit. Anthony bude například zachraňovat zfetované děti z hořícího domu (a hasícím přístrojem pak plápolající narkomany hasit), nebo se pokusí zastavit invazi mexické armády či spršku meteorů.

Po boku mu bude stát čtveřice ztřeštěných pomocníků, mezi kterými může hráč volně přepínat. Proč jsou ztřeštění? Inu například Sick Kid je zvláštní už jen tím, že je zombie, zatímco kolem nafintěné blondýny Beverly neustále pobíhá smrtelně nebezpečný ratlík. McGee pro hru zvolil netradiční grafickou formu, v níž vše vypadá jako kreslený seriál ve stylu Simpsonů, což ještě více podpoří komické pojetí hry.







TOČÍ SE AMERICAN MCGEE'S ALICE!



Literarni dílo Lewise Carrola Alenka v říši divů je televizními zpracováními natolik provařené, že filmová společnost Universal raději sáhla po adaptaci herní podoby z roku 2000. Nová Alenka nebude pro děti, vždyť ve hře se drobná dívčina oháněla na stopu dlouhým kuchyňským nožem. Hlavní roli dívky, jejíž rodiče uhořeli a ona se uzavírá do vlastní šílené mysli, ztvární Sarah Michelle Gellar. Režie se ujme Marcus Nispel, autor předloňského remaku Texaského masakru motorovou pilou.

řítí se na nás



Září	
Circus Grande	strategie
Dragonshard	strategie
Dungeon Siege 2	RPG
Earth 2160	strategie
Fable: Lost Chapters	RPG
Fahrenheit	adventura/thriller
Chameleon	akce
KnightShift 2	strategie
Moto GP 3	závody
Serious Sam 2	ztřeštěná akce
Specnaz: Project Wolf	akce
Sudden Strike 3	strategie
The Sims 2: Nightlife	strategie
Ultimate Spider-man	akce
Worms 4: Mayhem	akce
X3: Reunion	simulátor
[illegible]	
25 to Life	akce
Advent Rising	akce
Age of Pirates	strategie
American Conquest: Divided Nations	strategie
Blitzkrieg 2	strategie
Brothers in Arms: Earned in Blood	akce
Cold War: Behind the Iron Curtain	akce
Conflict: Global Storm	týmová akce
Dreamfall	adventura
F.E.A.R.	akční thriller
Myst 5	adventura
NHL 06	hokejová simulace
Rome: Total War – Barbarian Invasion	strategie
Starship Troopers	akce
Total Overdose	ztřeštěná akce
Trainz Railroad Simulator 2006	simulátor
Vietcong 2	akce
Listopad	
Call of Duty 2	akce
Civilization 4	strategie
Desperados 2	akce
FIFA 06	fotbalová simulace
Football Manager 2006	sportovní manažer
Gothic 3	RPG
Half-Life 2: Aftermath	akce
Matrix: Path of Neo	akce
Pro Evolution Soccer 5	fotbalová simulace
Quake IV	akce
Spellforce 2	RPG/strategie
Star Wars Battlefront II	akce
Star Wars: Empire at War	strategie
The Movies	ekonomická strategie

[illegible]		
The Godfather	září 2005	březen 2006
Commandos: Strike Force	září 2005	únor 2006
Half-Life 2: Aftermath	září 2005	podzim 2005
Cold War: Behind Iron Curtain	září 2005	říjen 2005
Worms 4: Mayhem	srpen 2005	září 2005






Bleskem ze světa her

Krátké informace o ohlášených i utajovaných projektech



Na safari s RollerCoaster Tycoon 3: Wild!

Být správcem zábavního parku je psina. Jasným důkazem je série RollerCoaster Tycoon, která se dočkala již třetího dílu. A nejen jej – poslední novinkou ze světa horských drah, zkažených žaludků a popcornu je druhý datadisk s podtitulem Wild. Jak je z názvu patrné, zábavní park bude rozšířen o safari s výběhy pro divokou zvěř a jiné roztodivné živočichy. Díky tomu budete moci stavět nové pavilóny se zvířaty, pořádat nejrůznější přehlídky a spoustu jiných netradičních věcí. A kdy k tomu dojde? Již brzy, protože datum vydání bylo stanoveno na letošní listopad.

Supreme Commander – spasitel strategického žánru?

Znáte Total Annihilation? Pak vám jistě nebude neznámé jméno týmu Gas Powered Games a především designéra Chrise Taylora. Právě tento tým, stojící mimo jiné za perfektním Dungeon Siege, nedávno ohlásil probíhající práce na strategickém titulu Supreme Commander, který by měl na Total Annihilation nepřímo navazovat. Celý příběh se bude točit okolo mezigalaktické války, jež probíhá současně na několika frontách – na souši, ve vodě i ve vzduchu. Vedle spousty jednotek a detailních bojišť hra slibuje nový pohled na vedení války jako takové. Nechejme se proto překvapit, čím vším nás autoři zaujmou. Titul by se měl na pulty obchodů vyšplhat již v průběhu příštího roku.



Sličná zachránkyně světa z Witches

Španělští Revistronic jsou neskutečně plodní. Zatímco nedávno jsme vás na tomto místě informovali o třetím pokračování adventure série Fenimore Filmore, dnes tu od nich máme zbrusu nový kousek Witches. V jádru by mělo jít o postapokalyptickou 3D akci, jejíž děj bude zasazen do temného fantasy světa. Hlavní hrdinkou se stane jistá Tabith, jejímž úkolem bude najít a zlikvidovat mýtické monstrum, které před několika lety málem zničilo Zemi a kompletně vyhladilo celé lidstvo. Autoři mimo jiné slibují strhující zážitek s prvky hororu, který by měl hráčům pořádně zvednout adrenalin. Ovšem kdy uvidíme, nakolik je předchozí tvrzení pravdivé, zatím nelze s určitostí říct. Datum vydání je neznámé, stejně jako vydavatel.



Dark Messiah of Might & Magic na obzoru

Řadíte-li se mezi fandy her ze světa Might & Magic, dozajista vás potěší informace o nově připravovaném titulu Dark Messiah of Might & Magic. Pod bedlivým dohledem Ubisoftu tuto hru připravují Arkane Studios, kteří mají na svědomí například jeden z posledních skvělých dungeonů Arx Fatalis. Vznikající hra by měla běžet na upraveném Source enginu a půjde o fantasy akci z pohledu první osoby. Bližší podrobnosti bohužel prozatím nejsou k dispozici, datum vydání je naplánováno na léto příštího roku.

Do víru nočního života v The Sims 2: Nightlife

Jak možná víte, druhý datadisk k veleúspěšnému titulu The Sims 2 ponese podtitul Nightlife. Po bujarém studentském životě v The Sims 2: University ani v nejmenším nepřijde zklidnění, ba naopak. Simáci se vydají do víru nočního velkoměsta, budou moci vyrazit do oblíbeného klubu, baru či restaurace a stejně tak pozvat



protějšek svých snů na romantickou večeři. Právě nový systém seznamování by měl být jednou z vítaných novinek. Vy si dohodnete rande a pak už jen sledujete, jak se k sobě dané osoby hodí. A nakonec to nejzásadnější – datum vydání 15. září je skutečně za dveřmi.

Boiling Point se dočká přídavku

I přes spoustu chyb a nedodělků je hra Boiling Point: Road to Hell od ukrajinských Deep Shadows velmi povedenou a především propracovanou 3D akcí. Nikoho proto nepřekvapí, že autoři již nějaký ten pátek pracují na přídavku. Prozatím však není rozhodnuto, zda půjde o regulérní pokračování nebo o pouhý datadisk. Vše závisí na rozhodnutí vydavatele, kterým je v tomto případě společnost Atari. Skalní fanoušky hry dozajista potěší informace, že již brzy bychom se měli dočkat speciálního editoru, s jehož pomocí bude možné vytvářet nové mise.

BYZNYS

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Half-Life pod křídly Electronic Arts

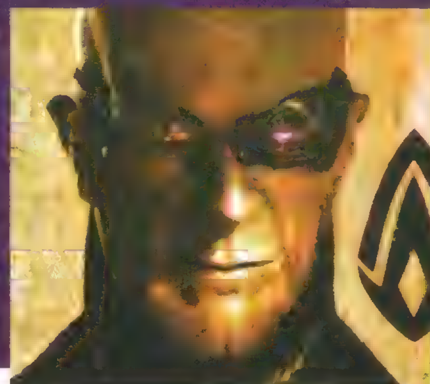


Spor vývojářů z Valve a vydavatelské společnosti Vivendi plnil v loňském roce stránky mnoha serverů i papírových časopisů. Jak se v podobných situacích stává, vše bylo urovnáno – podle předpokladů se však tvůrci společnost Valve poohlédla po jiném partnerovi, kterým se stává největší současný herní vydavatel – obří Electronic Arts. EA převezme vydávání krabicových verzí, Valve bude i nadále prodávat své hry internetovou službou Steam. Pod hlavičkou Electronic Arts vyjde ve světě speciální edice Half-Life 2: Game of the Year (obsahuje Half-Life 2, Counter-Strike: Source, Half-Life 2: Deathmatch a Half-Life: Source) i vylepšená verze multiplayeru Counter-Strike: Source. Jako třetí v pořadí přijde klasická boxová verze Half-Life 2, která se však na pulty obchodů dostane později – až v říjnu letošního roku.

Japonská Sony v červených číslech

Přestože japonský gigant Sony stále hraje prim v prodejích konzolí po celém světě a do konce svého fiskálního roku (31. března 2006) plánuje prodat přes 13 milionů kusů PSP a PS2, společnost se ocitla v červených číslech. Herní divize zaznamenala v druhém čtvrtletí letošního roku ztrátu 43,3 milionů eur, což je nejhorší výsledek za poslední čtyři roky. Na neuspokojivých finančních výsledcích se negativně podílel vývoj konzole PlayStation 3, ale také administrativní a marketingové výdaje. Naplňují se tedy předpoklady analytiků, podle kterých bude Sony s blížícím se uvedením PS3 na trh ztrátové – stejně tak ale odborníci předpokládají, že nová konzole situaci rychle zvrátí.

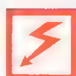
Perský princ a God of War se stěhují na filmová plátna



Zatímco německý kazisvět Uwe Boll dokončuje filmovou BloodRayne (která [illegible] a zároveň se na nás chystá pekelný Doom, ohlášeny byly další snímky podle herní předlohy. Stále aktivněji se v filmově-herním světě angažuje studio Universal. Své filmové podoby se pod jejími křídly dočká God of War (recenze v minulém Doupěti), o němž však prozatím nejsou k dispozici žádné další informace. Ještě atraktivnější se ale zdá být snímek na motivy série Prince of Persia, který zaštítí známý režisér a producent Jerry Bruckheimer. V přípravě je dále filmový Hitman, ohlášen byl také snímek na motivy loňského hitu Far Cry.

Hudba budoucnosti:
Reklamní prostor ve hrách

Nejen kvalita produktů, ale i propracovaný marketing, který jde ruku v ruce s reklamou – to jsou záruky a přísliby úspěchu. Herní branže pochopitelně nezůstává stranou. Stále častěji se začíná hovořit o možnosti prodeje reklamy přímo ve hrách. Svou vizi nedávno představila společnost Massive Entertainment, která začala v MMORPG Anarchy Online provozovat nový reklamní systém. Na herních obrazovkách se přehrává podobný šot, na jaký jsme zvyklí z televizní obrazovky. Jakmile se hráč přiblíží, přehraje se celá reklama. Uvidíme, jak podobných nápadů využijí vývojáři v budoucnu – i tak je ale jasné, že na poli reklamy poroste pšenka především masivně multiplayerovým titulům.



Aktuality:

- World of Warcraft se šíří jako virus a Blizzard si mne ruce. Během několika týdnů vzrostl počet stálých hráčů populární online hry o 1,5 milionů na celkových 3,5 milionu. O neočekávaný nárůst se postaral stále perspektivnější čínský trh.

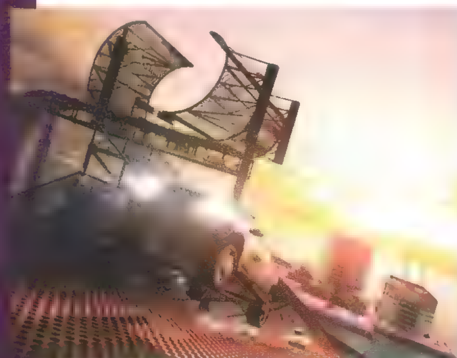
- Microsoft oznámil, že jeho služba Xbox Live spojuje více jak dva miliony hráčů po celém světě. Počet uživatelů se tak za poslední rok zdvojnásobil a stále roste. Statisticky vzato každých 30 sekund přibude Xbox Live komunitě nový člen.

- Jaké jsou vyhlídky konzolí nové generace? Podle odhadů analytiků se podaří trojlístku Sony, Microsoft a Nintendo do konce roku 2012 prodat 200 milionů konzolí. První léta mají nahrávat Xboxu 360, celkově nejúspěšnější platformou se ale stane PS3 s 61 % trhu.

- Microsoft představil další vylepšení své konzole Xbox – mini keyboard. Nová periferie je umístěna přímo na joypadu a umožní hráči chatovat a psát text i v průběhu hraní.

Nejprodávanější hry v ČR podle firmy Hypemax (měsíc červenec)

1	Trackmania Sunrise
2	Pariah
3	Street Racing Syndicate
4	Sherlock Holmes – Případ stříbrné náušnice
5	KnightShift: Příběh rytíře
6	Pure Pinball
7	Atlantis Evolution
8	Daemonica
9	Northland
10	Painkiller





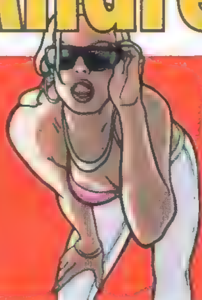
PAVLAČ

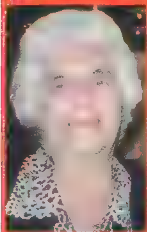
jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně

Stařenka žaluje tvůrce GTA: San Andreas

Jsem totálně znechucena,

prohlásila Florence Cohenová (85)





NEW YORK (pur) – Take Two má problémy. Velké problémy. Skandál kolem skrytých sexuálních miniher v trháku jménem GTA: San Andreas se rozrůstá do olbřímích rozměrů. Nejnovější dávku oleje do ohně přililа pětaosmdesátiletá Florence Cohenová z New Yorku. Ta zažalovala tvůrce hry, vývojářské studio Rockstar Games, i vydavatelskou společnost Take Two. Hra podle ní diskriminuje starší občany, navádí ke zločinu a navíc zobrazuje prapodivné sexuální praktiky. Zpočátku se jí hra líbila, protože byla tak barevná a umožňovala Florence projíždět se po obrovských městech volně autem. Postupem času, když přicházela na další a další herní možnosti, se jí však hra začala znechucovat.

Poslední kapkou pak byla modifikace Hot Coffee, kterou do počítače nainstaloval její čtrnáctiletý vnuk. Ve hře se pak zpřístupnily skryté sexuální minihry, které Florence totálně znechutily a hru od té doby odmítá hrát. Ba co víc, šla ji vrátit do obchodu, vyžádala si zpět své peníze a od Take Two požaduje odškodné jak pro sebe, tak i pro svého vnuka, který GTA: San Andreas také čas od času hrál. Společnost k celé situaci vydala následující prohlášení: „Rockstar Games a Take Two litují toho, že zákazníci mohli být vystaveni hernímu obsahu, který se neměl ve finální verzi hry objevit." Poškozené babičky se o několik dnů později zastal také známý protiherní aktivista Jack Thompson, o kterém píšeme i na dalších místech tohoto vydání Pavlače.





OKÉNKO: KDO JE JACK THOMPSON?

Patří mezi známé americké právníky, kteří často útočí na obscénnost a násilí zobrazované v populárních médiích. V roce 1992 byl americkou Unií pro lidská práva jmenován mezi 10 největších cenzorů. Neštítí se dokonce ani vyložených lží. Počítačové hry poprvé objevil v roce 1999, od té doby se soustavně angažuje v nejrůznějších protiherních kampaních. Měl konflikt i se slavným rozhlasovým moderátorem Howardem Sternem.

Kostičkové dobrodružství v GTA: Lego City

LOS LEGOS (fur) – Skupinka nadšenců se rozhodla převést některá dobrodružství z GTA: San Andreas do podoby „hraných" filmů. Hlavními hrdiny jsou však panáčci z Lega, podobně jsou tvořeny i veškeré kulisy. První filmeček si můžete stáhnout na adrese www.brickflick.com.

Stalo se:

» [illegible]

» [illegible]

The Sims 2 rájem pedofilů

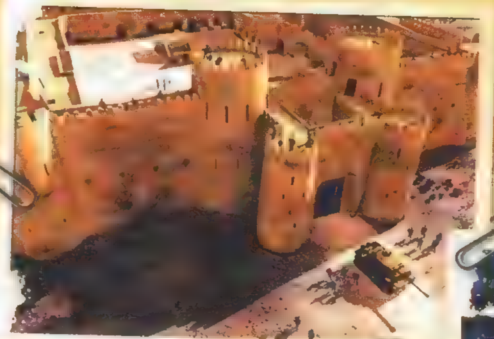
WASHINGTON (pras) – O floridském právníkovi Jacku Thompsonovi píšeme už ve zprávě o žalobě na Rockstar, dokonce má v dnešní Pavlači vlastní okénko. Proč? Vysloužil si jej pro svou neutuchající opozici proti hernímu průmyslu. Vedle GTA: San Andreas si za svůj nejnovější terč vybral ještě větší trhák, totiž The Sims 2. Thompson útočí na Electronic Arts a tvrdí, že jejich Simíci jsou ve skutečnosti jen rájem pro pedofily a úchyláky, kteří se ve hře vyžívají v nahotinkách. Pro The Sims 2 totiž existuje, podobně jako pro GTA: San Andreas, zvláštní patch, který umožňuje odstranit rozmazání nad intimními partiemi Simíků. Thompson tvrdí, že po aplikaci patche jsou vidět genitálie Simíků, což je zcela v rozporu s věkovým ratingem hry. Zlé jazyky tvrdí, že Thompson má osobní problémy se svým vlastním přirozením, a tak, když na vlastní oči uviděl přírodou (či vývojáři) bohatě „obdařené" Simíky, rozhodl se zaútočit na Electronic Arts. Zeptali jsme se renomovaného psychologa Dr. Bimbatého jaký má na celou situaci názor: „Vidím v tom pouze právníkovu snahu nechat vyrůst své ego," odpověděl stručně.

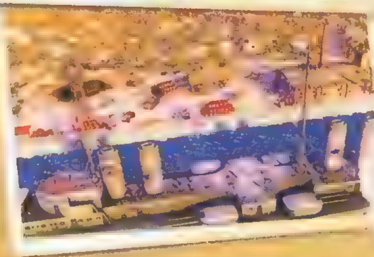




Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

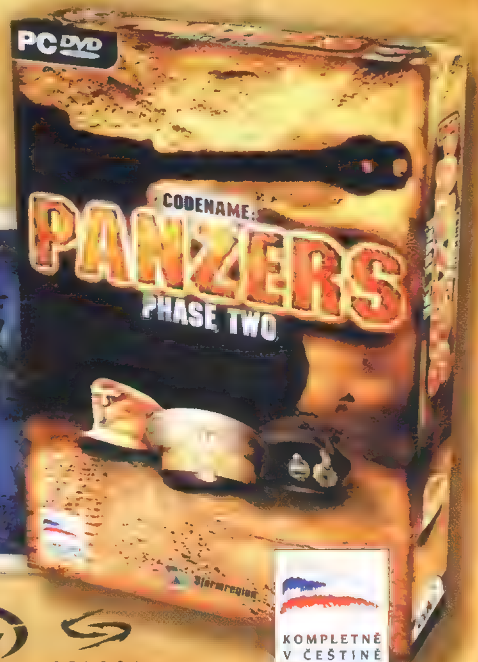
PŘÍBĚH POKRAČUJE!







SRPEN 2005



WWW.PANZERS.COM

Stormregion





KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

Mrtvé hry

Na návštěvě herního hřbitova

Opouští nás dnes a denně, jejich počty jdou do tisíců, což stojí spoustu lidí obrovské peníze. Řeč je o hrách, které už nikdy nespatřily světlo světa. Podle posledních průzkumů se až jedna třetina ohlášených her nikdy nedostane na pulty obchodů z jednoho prostého důvodu – jsou předtím zrušeny. Nejedná se přitom pouze o nadšenecké projekty začínajících vývojářů, ale mnohdy i o zajímavé tituly uznávaných odborníků či pokračování úspěšných her. Připravte si krumpáč, lopatu a rýč – jdeme navštívit herní hřbitov!

Pět nejčastějších důvodů pro zrušení hry

Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

Ty tam jsou doby, kdy hry tvořilo pár nadšenců po večerech a ve volném čase. Z vývoje se stal tvrdý byznys, v němž mohou přežít jen ti nejsilnější. Náklady na vývoj špičkového titulu se dnes pohybují v milionech dolarů a běžný cyklus tvorby hry trvá kolem dvou let. Po tuto dobu na ní usilovně pracují desítky lidí s jediným cílem – vydat ji, uspět a vydělat si dostatečné peníze na další existenci. Může se to povést, ale stejně tak nemusí být hra z nejrůznějších důvodů dokončena. Proč? Co vede vývojáře k pohřbení někdy i několikaleté práce?

1. Přecenění schopností

Předsevzali jste si někdy nějaký cíl, který se ale později ukázal být nad vaše síly? Nejste sami, s podobným problémem se potýkají především začínající herní vývojáři. Takoví lidé mají mnohdy při tvorbě konceptu velké oči a chtějí do vznikajícího titulu zahrnout každou maličkost, která je napadne. Vše se tak trochu podobá kutálející se sněhové kouli. Prvotní nosná myšlenka se začíná postupně obalovat dalšími a dalšími nápady, pořád se kutálí a zvětšuje.

Jednoho dne se však stane něco, co nikdo nečeká – dlouho vykrmovaný bumbrlíček vývojáře přimáčkne k zemi a oni si uvědomí, že nad ním nemají žádnou moc. Někteří si to ale naštěstí uvědomí zavčas a stačí uskočit, jiní koulejí dlouhé měsíce nebo roky s klapkami na očích. Ti zkušení proto vědí, že by se počáteční příprava neměla ani v nejmenším podcenit a při vzniku konceptu by si páni tvůrci měli vytyčit takové cíle, na které skutečně mají. Přecenění schopností mělo za následek konec nejedné nadějné hry. Čtvrtý díl Larryho je toho jasným důkazem.

2. Nedostatek financí

Druhý důvod úzce souvisí s prvním – všechny přehmaty vývojářů stojí peníze a nikdo jich nemá tolik, aby jimi mohl bezdůvodně plýtvat. Své o tomto problému ví především nezávislí vývojáři, kteří jsou odkázáni pouze na vlastní finanční zdroje, jelikož nemají za zády některého z gigantů typu Electronic Arts nebo Atari. Náklady na vývoj AAA her každým rokem rostou strmou křivkou, a proto se vývojářská studia dostávají do existenčních problémů. Podobným svěrákem jsou skřípnuty i nové týmy. Nemají dostatečné zázemí, kredit a v neposlední řadě finance.

Množství autorů tak zpočátku živoří s vidinou, že se jejich titul zalíbí vhodnému investorovi, který poskytne potřebnou peněžitou injekci a zajistí další fungování. K tomu ale nemusí dojít. Následkem je zrušení ohlášené hry po několika měsících. O jaké konkrétní případy třeba šlo? Wish, International Pain, Outcast II, Kowalski: Behind the Edge, Ron Loo a spoustu dalších.

3. Změna potřeb trhu

Herní trh se mění každým dnem a zatímco včera frčely válečné strategie z druhé světové války, zítra budou v kurzu futuristické sci-fi střílečky. Vrtkavost herní módy od vývojářů vyžaduje notnou dávku prozíravosti a vizionářství, když uvažují o své další hře. Tato schopnost není samozřejmě vlastní každému člověku a vyžaduje dlouhé roky zkušeností. I přesto se najde několik ikon, o nichž bychom mohli tvrdit, že udávají směr, jakým se bude herní průmysl v několika dalších letech ubírat. Pokud byste tvořili podobné hry jako pánové Peter Molyneux nebo Will Wright, teoreticky byste měli uspět, s důrazem na slůvku teoreticky.

Snad každý vývojář vám potvrdí, že není nic horšího, než pracovat několik let na hře, o kterou po jejím vydání nikdo nezavadí ani pohledem. A to i přesto, že bude řemeslně dotažená do nejmenších detailů. Proč? Jednoduše proto, že podobných titulů budou na trhu desítky, nebo naopak bude vaše hra natolik osobitá, že bude hráče odpuzovat. Stejný nezájem nastane i v okamžiku, kdy bude váš produkt po předlouhém vývojovém cyklu a několika odkladech technicky zastaralý a málo atraktivní. Obranou proti případnému neúspěchu je stopnutí projektu a vývoj perspektivnějšího titulu. Své o tom vědí autoři Warcraft Adventures, Mindhacku či třeba Sama & Maxe 2.

4. Personální problémy

Změna zaměstnavatele není v herní branži – stejně jako v jiných oblastech – ničím výjimečným. Nicméně je podstatný rozdíl, jestli od vás odejde prodavač v obchodě s potravinami anebo hlavní programátor v herní firmě. Jelikož je vývoj her během na dlouhou trať, musíte s fluktuací lidí podvědomě počítat a být na ni připraveni. Několik pracovníků se domluví, odmítne nadále žít pod ostřížím okem a otrokářským bičem svých nadřízených a rozhodne se založit vlastní společnost. V případě odchodu zmíněného hlavního programátora, který je duchovním otcem celé vaší technologie, může mít takový krok nedozírné následky. Naštěstí je každý nahraditelný, a tak se dnes často nestává, že by odchod jednoho z klíčových pracovníků zhatil celý vývoj. V minulosti, kdy vývojový tým tvořilo pět nebo i méně lidí, mohl být tento problém poměrně zásadní. Bohužel podobným situacím se dá jen velmi těžko předejít. Jedním z ukázkových případů byla třeba hra Loose Cannon, na jejímž zrušení se největší měrou podepsal odchod hlavního tvůrce Chrise Robertse.

5. Jiné důvody

Občas zůstanou důvody vedoucí ke zrušení toho či onoho projektu běžnému hernímu fandovi skryty. Vydavatel pak jen na veřejnost vypustí tiskovou zprávu se spoustou vágních informací typu „projekt nesplňoval naše kvalitativní nároky" či „nejevil se dostatečně perspektivně". Prostor pak dostanou nejrůznější domněnky a spekulace. Byla hra natolik špatná? Nebo se prostě jen vysoce postavený manažer špatně vyspal a řekl si, že nemá cenu pokračovat ve vývoji, protože konkurence připravuje něco podobného? A co když se vývojářům rozlezl po počítačích zlý vir a oni neměli ani jedinou zálohu? S největší pravděpodobností se pravdu nikdy nedozvíme. Mrtví totiž (většinou) nemluví.

Rozhovor: „Přecenili jsme své schopnosti"

Vývoj her není žádná legrace, o tom není sporu. Jedním z těch, který se spálil, je i pětadvacetiletý Jan Zvonik, který v polovině devadesátých let chtěl s několika kamarády pod značkou System Cell vyvíjet adventuru z westernového prostředí jménem Poklad severu. Rozhodli jsme se jej vyzpovídat, protože nás zajímalo, jak člověk celou věc vnímá s odstupem takřka deseti let.

[?] Prý jsi v minulosti pracoval na komerční hře, která byla zrušena, je to tak?
[!] Spíše než zrušený projekt bych řekl, že jsme zkrátka byli naivní a měli velké oči.

[?] Jak se vše tenkrát odehrálo?
[!] Psal se rok 1996 a Petr Vochozka mně a několika kamarádům z gymnázia svěřil vývoj adventury. Viděli jsme jeho inzerát v Excaliburu. V té době jsme dělali na vlastní hře, dali jsme dohromady ukázku a vyrazili naslepo do Brna do Vochozkova doupěte v Bolzanově ulici. Neměli jsme nic, co by přímo běhalo na počítači, jenom hrubý (opravdu velice hrubý) návrh scénáře a grafiku, backgroundy, něco na papíře, ale hlavně intro animaci obličeje hlavního hrdiny, na kterém jsem dělal předtím asi 18 hodin v kuse.

[?] Jakým způsobem probíhala návštěva u Petra Vochozky?
[!] Petr Vochozka se podíval na naše podklady a myslím, že se mu líbily, protože nám hned nabídl smlouvu k podepsání. Ještě ji někde mám doma. Pokud si dobře pamatuji, počítal s tím, že by se prodalo kolem 2 000 kopií a nám mělo připadnout poměrně slušné procento z prodeje – z každé hry prodané v ČR jsme měli dostat 48,60 Kč a v případě prodeje licence do ciziny 50 % z licencované částky. Na tehdejší poměry šlo o slušné peníze pro partu puberťáků.

[?] Proč to nakonec nevyšlo?
[!] Dělali jsme na hře nějaký čas, ale poměrně brzo zjistili, že profesionální práce není legrace. Na hře bylo stále co zlepšovat a nikdo z nás si neuměl představit, kolik času si vyžádá. V prvních dnech jsem zjistil, že se s jedním backgroundem patlám skoro týden, programátor seděl nad některými problémy dlouhé dny, aniž by byl schopen s nimi hnout. Internet byl tehdy spíše sci-fi, takže tutoriály neexistovaly. Ve výsledku jsme na hře pracovali asi 3 nebo 4 měsíce. Nejhorší bylo, že mi celou dobu Petr Vochozka každý týden volal a já ho ujišťoval, jak vývoj rychle postupuje.

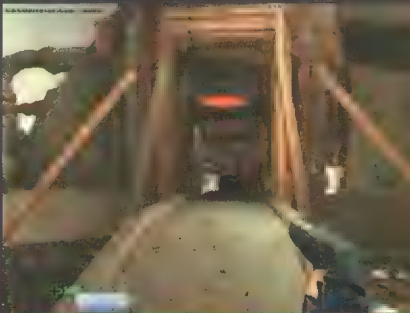


Command & Conquer: Renegade 2

I když úspěch Command & Conquer: Renegade nebyl zdaleka takový, jaký si vývojáři představovali, ani v nejmenším nešlo o špatnou hru. Ostatně samotní vývojáři z Westwood Studios začali po vydání původní hry mluvit o případném datadisku nebo rovnou pokračování. Zajímavější se nakonec ukázala druhá možnost. Hra však nebyla oficiálně oznámena a pracovalo se na ní potichu, v ústraní. Není proto k dispozici mnoho ověřených informací. Podle kusých střípků měla být hra zasazena do světa Red Alert 2, čemuž by odpovídaly i obrázky zachycující oblíbené mammoth tanky. Není známo, kdo je jejich autorem a kdo je na internet vystavil, snad šlo o zklamaného zaměstnance Westwoodu či



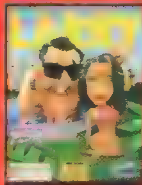
Electronic Arts, kterému bylo líto vynaložené práce. Fanoušci na zrušení neoznámené hry reagovali různě – někteří byli právem zklamaní, jiní sepisovali petice za obnovení prací.



Délka života: 2000 – 2001
Rodiče: Westwood Studios, Electronic Arts
Zemřel za nevyjasněných okolností
Kým měl být: Pokračováním střílečky Command & Conquer: Renegade



Leisure Suit Larry 4



Ačkoliv je o sérii Leisure Suit Larry známé, že má včetně posledního pokračování celkem osm dílů, málokdo si dnes vzpomene, že k vydání čtvrtého nikdy nedošlo. Ostatně sám duchovní otec Larryho, programátor a designér Al Lowe, chtěl jeho dobrodružství zprvu ztvárnit pouze jako trilogii. Producenti a manažeři ovšem byli jiného názoru. Páni vývojáři si ale u čtverky nastavili laťku až přespříliš vysoko – chtěli překvapit všechnu konkurenci a nabídnout hráčům vůbec první multiplayerovou online adventuru! A to se prosím psal rok 1990, což byla doba, kdy si o nějakém solidním internetovém připojení mohl nechat takřka každý jen zdát. Hra měla nabídnout komplexní a ucelený svět, v němž by se hráči mohli setkávat, povídat si, hrát společně nejrůznější deskové hry nebo plnit drobné questy. Ve výsledku se na čtvrtém dílu Larryho pracovalo něco málo přes půl roku a spousta věcí byla za tu dobu hotova. Ptáte se, proč došlo ke zrušení tolik perspektivního projektu? Nikdo přesně neví. Jedni tvrdí, že si autoři uvědomili, že celý projekt je těžko realizovatelný, jiní říkají, že Sierra On-Line neměla peníze na financování vývoje a následný provoz. Pravda bude asi někde uprostřed



Délka života: 1990 – 1991
Rodič: Sierra On-Line
Zemřel z důvodu přehnaných ambicí
Kým měl být: Prvním sukničkářem prohánějícím ženy on-line



Loose Cannon

Grand Theft Auto z budoucnosti. Tak by se dal ve stručnosti popsat zrušený projekt studia Digital Anvil, jemuž mnozí přisuzovali skvělé vyhlídky. Aby také ne, když se na hře podílely legendy jako bratři Robertsovi (série Wing Commander) nebo Tony Zurovec (Ultima, Crusader). Příběh byl zasazen do roku 2016 a hlavní postavou byl nájemný žoldák Ashe. Ve hře se mělo objevit devět neskutečně detailních a rozsáhlých měst, po nichž jste se měli pohybovat buď po svých, nebo nejrůznějšími dopravními prostředky. Že něco podobného nabízí GTA? Ano, ale to si na perfektní zpracování v 3D muselo ještě počkat. Nezapomínejme, že se psal rok 1998. Jelikož se projekt jevil jako perspektivní, vývojáře postupem času odkoupila společnost Microsoft a Loose Cannon se měl stát jedním z jejich hlavních taháků. Vývoj se ale neskutečně vlekl, světlo světa spatřilo několik betaverzí a hra byla těsně před dokončením. Firmu však zasáhla rána v podobě odchodu zakladatele Chrise Robertse, a tak byl osud celého projektu ohrožen. Microsoft hru několikrát odložil, aby ji nakonec i s dalším projektem od Digital Anvilu Conquest: Frontier Wars prodal Ubisoftu. V jeho vydavatelském plánu se hra sice párkrát objevila, ale nakonec z něj zmizela úplně a pravděpodobně už nikdy nevyjde.



Délka života: 1998 – 2003
Rodiče: Digital Anvil, Microsoft, Ubisoft
Zemřel pomalou smrtí z častých změn
Kým měl být: Starším a zároveň futurističtějším bráchou Tommy Vercettiho



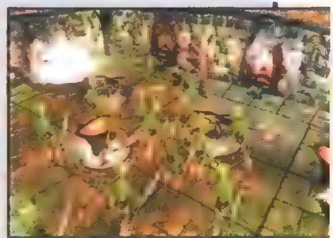


Dungeon Keeper 3

Být dobrý a pomáhat lidem? Kdepak, podobný přístup daleko nevede, alespoň ne v sérii Dungeon Keeper, pod níž je podepsán vizionář Peter Molyneux (Populous, Black & White). První dva díly zaznamenaly fenomenální úspěch. Hra stavěla na myšlence pána podzemních kobek, který škodí nebohým dobrodruhům, což bylo a stále je ve světě převážně čestných a spravedlivých hrdinů neobyčejně osvěžující. Práce na třetím díle Dungeon Keepera byly s velkou pompou oznámeny ústy zástupců Electronic Arts na začátku roku 2000. Neuplynulo ani 6 měsíců a projekt byl na konci srpna uložen k ledu s odůvodněním, že se studio Bullfrog hodlá věnovat vývoji zcela nových her pro nastupující konzole v čele s PlayStation 2. Můžeme se jen dohadovat, zda se jednalo o skutečný důvod, nebo zda jím bylo něco jiného. Jak tvůrci prohlásili, vrátka pro možný návrat rohatce Hornyho jsou v budoucnu stále otevřená. Prozatím ale nic nenasvědčuje tomu, že bychom se Dungeon Keeper 3 mohli v blízké době dočkat. Možná později, spíše však vůbec. Čest jeho památce.

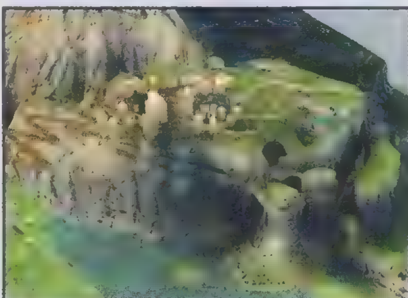
Délka života: 1999 – 2000
Rodiče: Bullfrog, Electronic Arts
Zemřel pro selhání lidských zdrojů
Kým měl být: Ztělesněným ďáblem mučícím v kobkách dobrodruhy

Pozn.: Obrázky z druhého dílu hry



Outcast II

Když vyšel v roce 1999 první Outcast, v recenzích se dočkal spousty nadprůměrných hodnocení překračujících většinou hranici





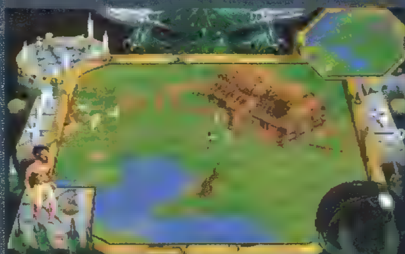
80 %. Zaslouženě, protože hra nabídla propracovaný příběh, výbornou hratelnost, pěknou grafiku a především neskutečně chytlavou hudbu. O připravovaném pokračování tak nemohlo být pochyb. K jeho ohlášení došlo v polovině roku 2001, kdy byl potvrzen vývoj verze jak pro PC, tak PS2. Ve hře jsme se měli opět vžít do role Cuttera Slada, který putoval vzdálenou planetou Adelphou a bojoval proti technicky vyspělým vetřelcům odjinud. Ačkoliv o Outcast II: The Lost Paradise, jak se hra celým názvem jmenovala, bylo k dispozici minimum informací, nikoho by asi ani ve snu nenapadlo, že i tak nadějný projekt může být poslán k ledu. Oficiální důvody zrušení hry nikdy oznámeny nebyly, objevila se jen krátká noticka s omluvou na domovské stránce vývojářů. Můžeme jen spekulovat, co k zániku Outcast II vedlo. Zdaleka nejpravděpodobnější se zdá být domněnka o špatné finanční situaci belgických tvůrců, kteří na vývoj neměli požadované zázemí a jednoduše jim došly peníze. Škoda, potenciál měl Outcast II obrovský.

Délka života: 2001 – 2002
Rodič: Appeal
Zemřel pravděpodobně z důvodu chudoby
Kým měl být: Očekávaným spasitelem akčních adventur



Mrtvolky počesku

Bylo by hodně pošetilé se domnívat, že českým a luhům a hájům se herní smrt vyhýbá. Kdepak, zubatá se na cestovní pasy nedívá. V posledních deseti letech vzniklo i u nás velké množství projektů, po kterých zbylo jen spousta práce, vzpomínek a žádný konkrétní výsledek. Důvod rušení tuzemských projektů je většinou společný – nedostatek financí či přecenění vlastních schopností. Z ekonomických důvodů a kvůli nižší obtížnosti vývoje se jednalo především o adventury a RPG, jejichž hřbitov je poměrně rozsáhlý. První větší křížek si odneslo komplexní RPG Tears (†1995) týmu vedeného Karlem Papíkem, které mělo na svou dobu pěknou grafiku. Z dalších



projektů stojí za zmínku zajímavě vypadající strategie Dimension Hartross (†1999), kterou připravovali Zima Software v dobách největší slávy. Ve stejný rok zčistajasna prosákl na veřejnost záměr Maxonu vytvořit třetí pokračování úspěšné adventury Horké léto (†1999), avšak k realizaci hry vyjma několika konceptů nakonec nedošlo. V té samé době byla zrušena nadějná strategie z budoucnosti, která neslo jméno Kowalski: Behind the Edge a jejíž vývoj stál bezmála milion korun. Hodně bolavou ztrátou bylo zrušení dvojice adventur Ron Loo (†2005) a Glimmer (†2001). Ke druhé z her se pojí jedna malá perlička týkající se webu hry (www.glimmer.cz), který je i po čtyřech letech stále funkční. Mimo jiné se zde







můžete dočíst, že by se hra měla již brzy objevit na našich monitorech.
Velkého boomu online her se rozhodli využít pražští Mindware Studios a začali připravovat multiplayerovou střílečku s RPG prvky jménem Mindhack (†2002). Zavčas si však uvědomili, že konkurence je až příliš veliká, a hru raději poslali k ledu. Velké naděje byly rovněž vkládány do fantasy projektu Atlantica (†2003) od brněnských Lonely Cat Games. Jelikož se hra po zhruba dvou letech vývoje začala jevit jako neperspektivní, byla zrušena a vývojáři přesedlali na tvorbu aplikací pro mobilní telefony.



Těžký porod s trvalými následky

Přes vysokou úmrtnost herních titulů bychom měli dokázat ocenit každičký titul, který vyjde. Avšak ne vždy je výsledný produkt tak dobrý, že si zaslouží více než několik dobře mířených nadávek či povzdechů směrem k autorům. Takových her jsou tisíce. Samozřejmě že spousta jejich autorů si při vývoji prošla peklem, což se mnohdy na jejich dítku podepíše. Je však otázkou, jestli má cenu podobné hry vydávat, a dávat tak v sázku své dobré jméno. Mnozí tvůrci a vydavatelé to však riskli, ovšem těžkosti při tvorbě jsou na jejich dítkách poznat.

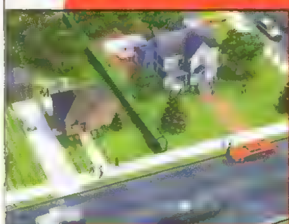
Řeč je kupříkladu o Romerově Daikataně, posledním dílu Drivera, akčním Psychotoxic nebo domácích Bloodline či Shade: Hněv andělů. Navzdory tomu, že se všechny tyto tituly dopředu jevily jako velmi nadějné, výsledek byl spíše k pláči. Pokud ale nahlédnete do průběhu vývoje, není se čemu divit – například oba jmenovaní zástupci naší republiky několikrát zásadně změnili koncept, do původně akčních her byly přimíchány adventure prvky a stáli na pokraji zrušení. Nakonec se vývojáři překonali a hry se po zdlouhavém vývoji vyhouply na pulty obchodů. Jak asi víte, dobře se jim nevedlo.



SimsVille



[illegible]

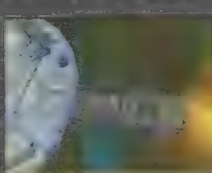


[illegible]

Délka života: 1999 – 2001
Rodiče: Maxis, Electronic Arts
Zemřel za nevyjasněných okolností
Kým měl být: Geniální syntézou The Sims a SimCity



TORN



Baldur's Gate, Planescape Torment nebo Neverwinter Nights. To je jen krátký výčet několika her, na nichž pracovali oblíbení mistři RPG žánru z Black Isle Studios. Seznam mohl být ještě delší o jméno TORN. Avšak nestalo se a tato hra – stejně jako mnohé ostatní – skončila v propadlišti herních dějin. Na rozdíl od všech předchozích projektů Black Isle neměl být TORN založen na pravidlech AD&D, ale na zcela vlastním systému, který stavěl na klasickém fantasy (elfové, skřeti, lidé, trpaslíci…). Aby byl zážitek co nejintenzivnější, rozhodli se autoři do hry zakomponovat celou řadu legend a mýtů, které vám měly pomoci se lépe sžít s prostředím. Hlavní postavou měl být osamělý poutník, který se snaží přijít na kloub svému prokletí. TORN měl mít v kapse také jedno prvenství – mělo jít o vůbec první 3D RPG od Black Isle. A právě tady byl kámen úrazu. Hra využívala licencovaný engine LithTech od Monolithu, který je určen spíše pro 3D akce. Vývojáři věřili, že se jim jej podaří přizpůsobit a eliminovat všechny chyby. Nepodařilo se a TORN byl po roce a půl vývoje kvůli technickým potížím zrušen.



Délka života: [illegible]
Rodiče: [illegible]
[illegible]
Kým měl být: [illegible]



Warcraft Adventures: Lord of the Clans



O firmě Blizzard se říká, že nikdy neudělala špatnou hru. S tím se samozřejmě nedá nesouhlasit, avšak je tu jedno malé „ale" jménem Warcraft Adventures: Lord of the Clans. Jak se dá z názvu jednoduše odvodit, mělo jít o adventuru zasazenou do světa Warcraftu. I když to může svádět k pocitu, že autorem hry byli lidé z Blizzardu, není to úplně pravda. Od nich pocházely pouze myšlenky a nápady, avšak samotnou realizaci mělo na starosti externí studio Animation Magic. Největším tahákem měl být příběh, jenž měl navazovat na události z druhého Warcraftu. Vedle něj jsme se měli dočkat přes 70 lokací, stejného počtu aktivních postav a více jak 100 000 obrázků a animací.

Nakonec byla dobrodružství pohledného zeleného orka Thralla po výstavě E3 v roce 1998 zrušena. Ačkoliv měl Warcraft Adventures podle hlavního producenta Billa Ropera vše, co chybělo jeho konkurentům (silný příběh, zajímavé charaktery aj.), po technologické stránce byla hra o několik let za konkurencí.

Délka života: 1996 – 1998
Rodiče: Blizzard, Animation Magic
Sebevražda vinou frustrace z vlastního vzhledu
Kým měl být: Adventurou ze světa Warcraftu



Wolfenstein: Enemy Territory

Vývojáři míní, vydavatel mění. Pod tuto větu by se mohla podepsat dvojice studií Splash Damage a Mad Doc Software, která společně pracovala pro společnost Activision na titulu Wolfenstein: Enemy Territory. Původně se mělo jednat o pouhý datadisk, který však postupem času přerostl až v samostatný produkt. Příběh hry se točil kolem německé superzbraně, kterou měl hráč zneškodnit, a zabránit tak vypuknutí celosvětového konfliktu. Vzhledem k slavnému jménu a předchůdci byla o to více překvapující zpráva o zrušení projektu, která byla naštěstí





pravdivá jen zčásti (likvidace postihla pouze singleplayerovou část hry). Vývojáři se mohli soustředit na finišování multiplayeru, jenž byl k radosti všech fanoušků původního Wolfensteina uvolněn k bezplatnému stažení.

Délka života: 2002 – 2003
Rodiče: Splash Damage, Mad Doc Software, Activision
Amputace končetin z důvodu nízké kvality
Kým měl být: Američanem pronásledujícím skopčáky

Jak zůstat naživu a uspět?

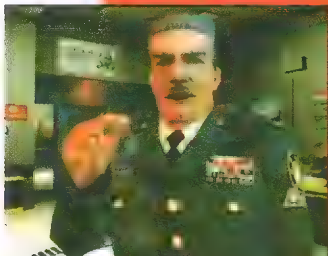
Předcházející výčet je popisem nejznámějších případů zrušených projektů. Spousta titulů je nicméně zrušena ještě dříve, než o nich proniknou informace na veřejnost. V souvislosti s tím musí na mysl dříve či později přijít otázka, zdali je lepší hru ohlásit brzo, nebo až těsně před vydáním? V případě první možnosti dostanete do rukou dvousečnou zbraň, kdy vám část fanoušků může poskytnout potřebnou odezvu, ale stejně tak na vás může být z jejich řad vyvíjen tlak. Pokud by z nějakého důvodu hra později nevyšla, pošpiníte si dobré jméno. A samozřejmě – když prozradíte o hře moc, dáváte možnost ostatním, aby totéž použili a vydali dříve než vy.

Tento stav hraje do karet především týmům, kteří mají za zády silného investora. Vývojáři nemusí nikomu vnucovat svou hru na začátku vývoje a mohou se soustředit na práci, zatímco marketingové oddělení vydavatele prozkoumává, kdy je nejvhodnější hru oficiálně oznámit, a co o ní prozradit. V důsledku toho jsou hry často ohlašovány v pozdější fázi vývoje, kdy už je jisté, že titul zdárně spěje k finální verzi.

Těžko něco dodávat na závěr tak smutného povídání. Je samozřejmě škoda každé hry, která nevyjde, protože právě třeba ta by mohla být něčím originální, novátorská nebo revoluční. Univerzální recept, jak se vyhnout zrušení nadějného projektu, samozřejmě neexistuje, avšak vzhledem k rostoucím nákladům na vývoj her a stále opatrnějším vydavatelům lze předpokládat, že úmrtnost her bude v následujících letech postupně klesat. Že to negativně ovlivní počet vznikajících originálních a průlomových titulů, u nichž nebude jistá návratnost investice, je bohužel téměř jisté. Ale to už je úplně jiné povídání.

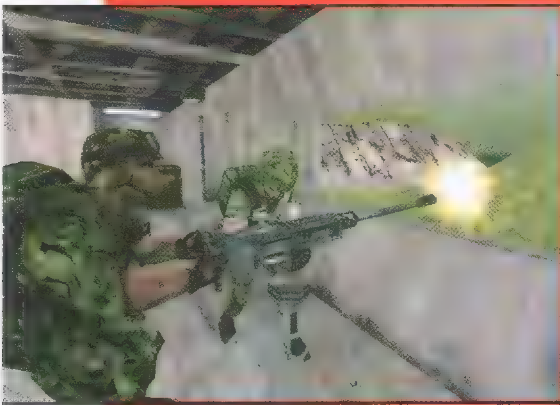
Živí, či mrtví?

Zatímco o výše popsaných hrách můžeme s takřka stoprocentní pravděpodobností tvrdit, že žádná z nich nikdy nespatří světlo světa, existuje celá řada titulů, jejichž osud je nejasný. Týká se to především her, jejichž vývoj se táhne roky a autoři jsou stále schopni nás přesvědčovat, že práce neustaly a že výsledek bude stát za to. Těmto tvrzením můžete věřit, ale také nemusíte. Podobných titulů je ale celá řada a nacházejí se mezi nimi i dlouho očekávané pecky.



Duke Nukem: Forever
Králem zombie kategorie je bezpochyby věčně odkládaný Duke Nukem Forever, jehož počátky se datují už do roku 1997. Od té doby bylo vypuštěno několik obrázků, nejméně dvakrát změněn engine a kolem hry bylo spousta humbuku. 3D Realms stále tvrdí, že na hře usilovně pracují (viz třeba nedávné licencování švédského fyzikálního enginu Meqon), avšak nikdo vám zatím neřekne, kdy by hra měla vyjít a zda k tomu vůbec dojde. Můžeme se jen modlit.

Team Fortress 2: Brotherhood of Arms
Podobný osud provází i Team Fortress 2, jehož předchůdce byla původně volně šiřitelná modifikace hry Quake. O tvorbě komerčního pokračování s dvojkou na konci bylo rozhodnuto na konci roku 1999, avšak do současné doby neexistují sebemenší náznaky o datu vydání hry. Čas od času stojaté vody rozvíří hlavní tahoun Valve Software Gabe Newell, který všechny ujistí, že ani v nejmenším nejde o mrtvý projekt. Naposledy to bylo krátce po uvedení Half-Life 2 do obchodů, kdy měl velkohubá prohlášení o postavení Team Fortress 2 na Source engine. Prozatím však ticho po pěšině a skutek asi mezitím utek. Do obdobného stavu se s přibývajícími roky dostává ukrajinský **Stalker**, který je ve vývoji od roku 2001 a jehož datum vydání je stále odsouváno a odsouváno.

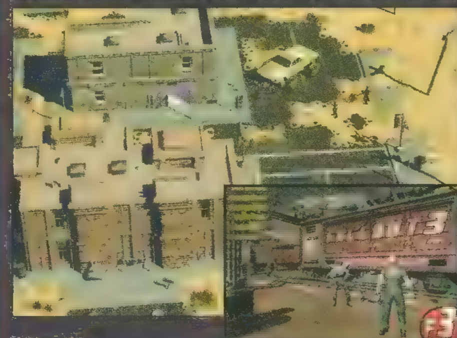


Víte, které hry také nikdy nevyjdou?

† Do vietnamské džungle se už nikdy nepodíváme v nadějně vypadajícím slovenském titulu **Call Sign: Charlie**.
† Z důvodu neuspokojivých prodejních výsledků konzolových verzí byl zrušen **Tom Clancy's Ghost Recon 2** pro platformu PC, ač byl těsně před vydáním.
† Stejně tak se z ekonomických důvodů nedočkáme pokračování adventurních klasik, her **Sam & Max 2** a **Full Throttle 2**.
† Červenou dostalo i vůbec první MMORPG od Microsoftu z prostředí severské mytologie, které mělo nést název **Mythica**.
† Neperspektivní se manažerům z EA jevila zajímavě vypadající **Ultima X: Odyssey** od Originu.
† Čaroděj nás také nikdy nenavštíví v očekávané hře **American McGee's Oz**.
† Když krachující Interplay přišel o licenci na systém AD&D, stopnul několik plánovaných projektů včetně **Baldur's Gate 3**.
† Z finančních důvodů světlo světa nespatří slovenská 3D akce z budoucnosti jménem **Internal Pain**.

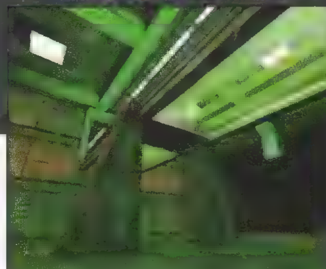
Úspěšná resuscitace

Stejně jako v životě, i u her dochází k věcem, které by se daly označit přinejmenším za zázrak. Řeč není o ničem jiném než o znovuobnovení prací na projektech, které byly svými autory prohlášeny za zrušené. Podobný osud sice nepotkal mnoho her, ale pár světlých výjimek se najde.



Fallout 3
Tou první je třetí Fallout, na kterém pracovali zaměstnanci Black Isle Studios. Hra sice nebyla oficiálně oznámena (a proto nemohla ani být zrušena), nicméně vývojářské studio bylo pro nedostatek financí rozpuštěno a práce se logicky zastavily. Krachující vydavatel Interplay se snažil splatit všechny pohledávky, proto hledal způsoby, jak získat další finance. Jednou z nejschůdnějších cest byl prodej licencí zavedených sérií, mezi nimiž nechyběl ani Fallout. Zájem byl samozřejmě enormní a práva na vytvoření hry z oblíbeného post-apokalyptického světa nakonec skončila u Bethesda Softworks, autorů výtečné RPG série The Elder Scrolls. Práce jsou v plném proudu.

Prey
Zajímavou minulost má akční titul Prey, který měl vyjít už v roce 1997 a stát se důstojnou konkurencí hry Quake. Nedošlo k tomu a jediné, čím byli hráči „obdařeni", bylo několik odkladů vedoucích až k úplnému zrušení hry. Jako bájný Fénix však byly letos (tj. po více jak pěti letech!) práce na projektu znovu obnoveny a rázem se z Prey stalo jedno z největších překvapení letošní E3.



Hitman: Blood Money

Žánr Akce **Výrobce** IO Interactive **Vydavatel** Eidos
Homepage www.hitman.com **Datum vydání** Leden 2006

Napnuté struny, smrt číhající ve stínech a nad tím vším vidina číslovky 47

Šichta pomalu končí, hlavou se honí myšlenky na teplou večeři, čekající ženu a večerní losování binga. Zbývá zkontrolovat zadní vchod a předat klíče Frankovi, který si bude prošlapávat podrážky po zbytek noci. V tom budovou znásilní zvuk, jako když najednou sklapne tisíc pastiček na myši. Světla zhasnou, před očima se mihne slabý záblesk tenké linky smrti a krk pocítí řezavou bolest, zatímco plíce se snaží marně nadechnout. „Sáhni po zbrani!" říká mozek, tělo se však jen trhavě zmítá. Poslední věc, na kterou hlídač myslel, když se přišeří noci propadalo do temnoty věčnosti, bylo číslo 47. Byl tady Hitman...

Sláva zabijákům

Nadšené recenze, řada ocenění, vyznamenání za nejlepší herní hudbu a především strhující zážitek. Taková je stručná vizitka prozatím třídílné série o nájemném zabijákovi od dánských IO Interactive. Tomu se svou výkonností a suverenitou dosud mohl rovnat jen kombajn vyzbrojený raketometem. Blood Money však oblíbeného holohlavce s číslem 47 na zátylku představí v novém světle, jako lidskou bytost, která se stala lovenou zvěří. Na scéně se objevuje nový posel smrti, který hned na počátku posílá Hitmanovu mateřskou organizaci ICA (International Contract Agency, jinak též jen Agentura) do horoucích pekel a s velkou pravděpodobností tam chce expresní poštou poslat i našeho hrdinu. Ten proto utíká do USA, aby v krvavé vendetě odhalil svého konkurenta. Bez vedení ICA jsou však jedinou veličinou, na kterou se může číslo 47 spolehnout, peníze a odtud také pramení název hry. Finance [illegible] vení, ale také k získávání důležitých informací od několika málo přeživších spojenců. Hráč se setká s expertem na problematiku nájemných vrahů Alexandrem Lelandem Caynem, který skončil po jednom pokusu o vraždu připoután k vozíku, nebo se záhadnou agentkou ICA Dianou. Příběh má již tradičně hrát velkou roli. Bude tentokrát ovlivněn i připravovanou filmovou adaptací?

Číslo 47 akrobatem

K nesporným výhodám nájemného vraha patří ušetření výdajů za dovolenou. Náš klonovaný vrah se vydává pracovně do pestrobarevného Las Vegas, navštíví vánoční večírek zazobanců v Redridge Mountains nebo si doplní kulturní vzdělání v pařížské opeře. Designéři se nyní vyřádí zejména na členitosti prostředí, jeho interaktivitě a náhradních cestách. Hitman okoukal řadu pohybů od prince z Persie a naučil se například přeskakovat mezi balkóny, ručkovat po římsách nebo demontovat stropní panely, a vylézat tak například nad kabinu výtahu. Tam může v tichosti číhat na svou oběť nebo vše narafičit na nešťastnou nehodu. To vše s jistým nádechem mystiky, neboť ani při nejdivočejších skocích si Hitman nenatrhne rozkrok obleku a pečlivě uvázanou kravatu.

Bujný život, desítky rozptylujících podnětů, ohňostroje, spoře oděné tanečnice a další prostředky, díky nimž se bude moci zabiják pohybovat zcela nepovšimnut – takové budou jednotlivé úrovně. Autoři kladou důraz na množství, rozmanitost a především inteligenci neherních postav. Zmíněný vánoční večírek bude plný nezúčastněných civilistů, autonomně se chovajících číšníků a hlídačů, kteří sice mohou hráči cestu zkomplikovat, ale stejně tak je lze i využít. Interakce nabude na důležitosti, a tak se budeme postav vyptávat, kde se skrývá naše oběť, kudy se k ní dá dostat, apod. Když půjde do tuhého, lze vytáhnout pistoli a použít nevinného občana jako živý štít. Ovšem opět zde platí pravidlo o pověsti! Ve hře je zabudován důmyslný systém svědků – čím více lidí vaše činy uvidí, tím větší dopad to bude mít na další postup.

Firemní engine Glacier za dva roky vývoje viditelně vyspěl. Ačkoliv Blood Money vyjde ještě na staré generaci konzolí, primárně je vyvíjena PC verze, která nebude ošizena o nejmodernější možnosti techniky. Vedle nich mají IO Interactive v rukávu ještě jeden trumf a tím je jejich dvorní skladatel Jesper Kyd. Držitel ceny BAFTA (British Academy of Film and Television Arts; mimochodem tuto cenu získávají největší hollywoodská herecká esa i filmy) je dostatečnou zárukou, že bude opět záhodno nastavit hlasitost na maximum.

Hitman: Blood Money by se měl přes veškeré změny v konceptu zavděčit příznivcům minulých dílů. Zůstane zachována vyšší obtížnost – ačkoliv autoři hodlají vychytat řadu zákysových situací a zařadit podrobný tutoriál – a přitom hra nabídne daleko více možností, jak dosáhnout svého cíle v živějším a nápaditějším prostředí. Již žádné odklady, dánští IO, chceme škrtit a omračovat hned teď!

Hitman se představí v novém světle, jako lidská bytost, která se stala lovenou zvěří





Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte

Michal Ader, stálý spolupracovník Doupěte

Rozhovor s producentem hry

[?] Můžete se našim čtenářům v krátkosti představit?
[!] Mé jméno je Adam Lay a pracuji jako Assistant Producer na hře Hitman: Blood Money. V Eidosu jsem již čtvrtým rokem a předtím jsem se podílel na dvou předchozích dílech Hitmana, Silent Assassin a Contracts.

[?] Jak se změnila situace v IO Interactive po vydání prvního Hitmana? Kolik má nyní zaměstnanců?
[!] Když vyšel Hitman: Codename 47, společnost měla okolo 30 stálých zaměstnanců, dnes jich v IO Interactive pracuje přes 150.

[?] Nyní už k vaší aktuální hře Hitman: Blood Money. Můžete nám něco bližšího říct o příběhu a hlavních postavách?
[!] Neradi bychom prozrazovali něco dopředu, můžeme vás však ubezpečit, že skalní fandové naší série nebudou zklamáni. Hitman: Blood Money by měl svým způsobem poskytnout odpověď na otázky nastíněné v předchozích dílech série a stejně tak vznést i několik nových. Spoustu věcí o Čísle 47 vlastně víte již z minulosti. Blood Money představí několik nových klíčových postav z Hitmanova světa. Vedle toho se budete moci znovu setkat s dobře známými lidmi i organizacemi, jež jste mohli vidět v některém z předchozích dílů. S jakými to bude, vám však v této chvíli neprozradíme…

Hlídače duchapřítomně udeřite do hlavy

[?] Jaké budou hlavní novinky, kterými nás Číslo 47 překvapí?
[!] V první řadě je to [illegible] prostředí. Náš hrdina nyní může přeskakovat nebo přelézat zdi, vylézt z výtahu do šachty, šplhat po římsách anebo třeba ručkovat po okrajích balkonu. Od toho se odvíjí také větší počet způsobů, jak splnit tu či onu misi. Stejně tak narostl počet možností, jak zabít vaše nepřátele.



Do hry byl implementován zbrusu nový kamerový systém, díky kterému můžete pohybovat kamerou nezávisle na tom, co se na obrazovce zrovna děje. To proto, že není pevně fixována na záda našeho hrdiny, takže se hráč může rozhlížet libovolně okolo sebe, i když se třeba jen prochází. Tato vlastnost vede k tomu, že budete mít takřka pořád maximální přehled o prostředí okolo vás.

Během některých potyček se často ocitnete v situaci, kdy budete moci protivníkovi způsobit vážné nebo dokonce smrtelné zranění. Rozhodli jsme se do hry zabudovat několik bojových technik, s jejichž pomocí to lze provést. Zabráníme tím hráči, aby se spoléhal čistě a jen na střelné zbraně, a donutíme jej zachovat si určitý profesionální a utajený přístup nájemného vraha. Představte si například situaci, kdy hned po vykonané vraždě vejde do místnosti hlídač. Jelikož uvidí mrtvé tělo, bleskurychle sáhne po zbrani a začne na vás mířit.

JAK SE TĚŠÍME:



Bohaté interiéry vypadají úžasně



Filmové studio před masakrem

EVOLUCE NÁJEMNÉHO VRAHA

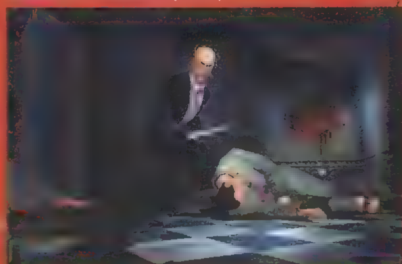
Hitman: Codename 47 (2000)



Hitman: Silent Assassin ([illegible])



Hitman: Contracts (2004)



Hitman: Blood Money ([illegible])





Co uděláte? V takovéto situaci byste měli reagovat jako praví profesionálové. Nejlepším řešením tak bude popadnutí hlídačovy zbraně přímo z jeho rukou a jeho následné zabití. Vedle toho samozřejmě existují další způsoby, jak jej zneškodnit a ty nemusí nutně vést k jeho usmrcení. Buď mu můžete zasadit úder čelem do obličeje, nebo jej prostě a jednoduše odstřelit. A představte si třeba, že daná osoba stojí někde na okraji balkonu nebo v blízkosti zábradlí. Nebylo by nešťastné, kdyby jej někdo postrčil přes okraj? Inu, i takové nehody se stávají...

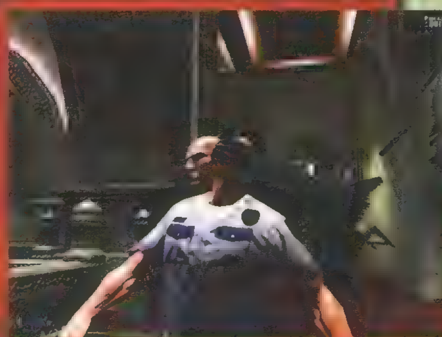
[?] Ti, kdo hráli všechny díly Hitmana, nám jistě dají za pravdu, že třetí byl mnohem akčněji orientovaný než jeho předchůdci. Je to jen náš pocity, nebo jde o nezpochybnitelný fakt? A jak na tom bude Hitman: Blood Money – bude o akčním, nebo tichém postupu?

[!] Contracts [illegible] k smrti a vzpomínal na své předešlé zakázky, když bezvládně ležel a pomalu ztrácel vědomí. Jakmile hráč tyto mise začal plnit, jistě si všiml temnějšího a svým způsobem [illegible] obsahu. Spousta misí v Contracts se odehrávala v noci, v dešti, v [illegible] lokacích, jako jsou třeba jatka. [illegible] jste ze hry mohli mít mnohem akčnější zážitek.

Blood Money bude v tomto ohledu více orientován na tichý a čistý postup a připomene spíše Silent Assassin než Contracts. Počáteční přijetí platby za misi, zahrnutí potenciálních nehod a možnost být poznán, to je jen pár důvodů, proč postupovat [illegible] než kdy jindy.

[?] Objeví se ve hře nějaké nové zbraně? Prý se snad dočkáme i nějakého systému vylepšení...

[!] Základem zůstanou hlavní Hitmanovy zbraně (tj. Dual Silverballers a sniperka W2000), i když ve výsledku se ve hře objeví na šedesát různých kousků. Na všechny z nich by se mělo dát aplikovat až 50 různých typů upgradů, od čehož se bude odvíjet i styl hry. Nyní tedy nebude problém vylepšit odlehčenou odstřelovačku některým z možných typů optiky nebo ji vybavit nízkorychlostní municí. To samé se týká třeba útočné pušky, u níž můžete standardní náboje vyměnit za protipancéřové či zvýšit kapacitu zásobníku. Všechny tyto změny budou záviset na hráčích, to oni rozhodnou, co pro ně bude nejužitečnější.



Stejně jako v předchozích dílech série i nyní bude možné sebrat jakoukoliv zbraň, na kterou při plnění mise narazíte.

Další novinkou ve vašem arzenálu jsou bomby, které mohou být použity mnoha způsoby. První a asi nejběžnější je ten, že někoho zabijete pomocí jejich exploze – bomby mohou být na někoho upuštěny nebo hozeny. Mnohem elegantnější je jejich odpálení na dálku, ale to vyžaduje dobré načasování. Mimo to se jimi dá ničit prostředí, protože se dají připevnit kupříkladu k reflektorům nebo lustrům. A od toho je pak už jen malý krůček k ošklivě vypadajícím „nehodám". No a nakonec jimi můžete upoutat něčí pozornost – zatímco nepřátelé budou zkoumat, co se vlastně stalo, vy se za jejich zády proplížíte do předtím nepřístupné budovy.

Poznají vás!

[?] Hitman: Blood Money by měl obsahovat tzv. notoriety system. Můžete nám jej trochu přiblížit? Jaké z něho poplynou výhody či nevýhody?

[!] Být nejlepším zabijákem světa není legrace, vaše identita je nepochybně jednou z nejcennějších věcí. Přijít do předsálí opery s vytaženou brokovnicí a zastřelit tam požadovanou osobu sice může přinést dohodnuté peníze, avšak současně si tím ztížíte své povolání a další výstupy ve hře. Proč? Jednoduše proto, že krvavá lázeň neujde očím svědků či médií.

Zanechání svědka vraždy, zapomenutí důkazu na místě činu nebo jen zachycení vaší osoby některou z bezpečnostních kamer může zvýšit proslulost, kvůli níž budete snadněji rozpoznatelní. A od toho, jak málo nebo moc mediálně profláknutí budete, se následně odvíjí reakce okolních lidí. Například hlídač si vás bude zpočátku prohlížet, potom si uvědomí, kdo jste, a hned se na vás vydá. Podobně na tom budou civilisté. Jakmile si uvědomí, že člověk v drahém italském obleku, co právě prošel kolem nich, byl včera v televizi označen za vraha, hned vás půjdou prásknout nejbližšímu členovi ochranky.

Spousta lokací v Blood Money se odehrává na veřejných místech. Pokud se vaše minulá práce změnila v krvavou lázeň a byli jste [illegible] se budou pohybovat v tichosti a obezřetně, dočkají řady výhod.

[?] Dá se nějakým způsobem napravit negativní reputace, nebo si hráč ponese následky jedné krvavější mise až do konce hry?

[!] Dobrá otázka. Ne nadarmo jsme se jí vážně zabývali dlouhou dobu při navrhování a následné implementaci notoriety systému. Po každé zdárně splněné zakázce máte ale možnost použít vydělané peníze na některou ze služeb, kterou vám Agentura nabízí. Za poplatek tak můžete po dokončené misi nechat odstranit mrtvé tělo z místa činu či utišit potenciální svědky. Tohle všechno pomůže snížit množství informací v médiích, jež by mohly vést k prozrazení vaší totožnosti. A pokud byste náhodou byli s tím, jak vše dopadlo, nespokojeni, bude vám nabídnuta možnost zopakovat již dokončený level a zkusit využít profesionálnější přístup.

[?] Víme, že to může být trochu těžké, ale jaká podle vás bude průměrná doba hraní pro středně zkušené hráče?

[!] Je to těžké a nemyslím si, že teď mohu sdělit nějaké konečné číslo. Všechno bude záviset na zvolené obtížnosti, použitých zbraních a nakonec i hráčově přístupu k plnění jednotlivých misí. Větši-







HRAVÝ ZABIJÁK VIN DIESEL

S filmovými adaptacemi počítačových her se roztrhl pytel, přičemž můžeme být rádi, když nějaká padne do rukou profesionálního Hollywoodu a ne do spárů šíleného Uweho Bolla. Producentem filmového Hitmana se stane Charles Gordon, spoluautor Smrtonosné pasti. Ačkoliv herní postavu zabijáka již dlouhá léta dabuje herec z povolání David Bateson, jenž herní postavičce jakoby z oka vypadl, hrdinou snímku se nakonec stane Vin Diesel. Diesel nikterak nezakrývá své nadšení pro hry – stal se hvězdou akční bomby Chronicles of Riddick a dokonce založil vlastní herní studio Tigon. Navíc hodlá do budoucna spolupracovat s dánskými IO Interactive na přípravě dalších dílů Hitmana, ve kterých by zabijákovi č. 47 rád propůjčil vlastní podobu i hlas.

na z nich je hodně rozsáhlá, mnohem více než v Contracts, a vždy existuje více cest, jakými se můžete ubírat. Přesto bych ale řekl, že výsledný hrací čas bude v porovnání jak s Contracts, tak i Silent Assassin delší.

[?] Žhavým tématem poslední doby je přemíra násilí ve hrách. Není tajemstvím, že ve vašich hrách jsou vraždy, násilí, prostitutky a jiné podobné věci doslova na denním pořádku. Jaký je váš přístup k této problematice?

[!] Hitmanovská série vždy zobrazovala svět profesionálního zabijáka, takže nelze očekávat, že dojde na pestrobarevné duhy či načechrané králíčky, a proto obsahuje všechny ty zbraně, vraždy a peníze. (smích)

Svým způsobem se snažíme zachytit určitý realismus, a byli jsme tak donuceni ukázat i temnější a drsnější aspekty života. I přesto však existuje několik věcí, které jsou pro nás tabu – nechceme mít ve hrách děti nebo ženské cíle (ačkoliv ženy mohou být zabity v průběhu plnění misí), i když vlastní obsah se podřizuje příslušnému ratingovému systému.

[?] Hitman: Blood Money poběží na nové verzi Glacier enginu. Mohl byste zmínit některé jeho vlastnosti? Co v porovnání s předchozími díly dozná největších změn nebo vylepšení?

[!] Po grafické stránce je mezi Hitman: Blood Money a předchozími tituly velký skok, protože bude poháněn nejnovější verzí interně vyvíjeného Glacier enginu. Ta obsahuje kompletně nový renderovací systém, jenž podporuje shadery až do verze 3.x a také autentičtější systém refrakcí. Obě verze hry pro PC a Xbox budou obsahovat dynamické měkké stínování a inovovaný systém pro renderování postav, jehož výsledkem budou reálněji vypadající charaktery. Pokud budete stát v pokoji a nad vámi bude viset světlo, vaše hlava, ruce atp. budou vrhat přirozeně vypadající stín.

Většina zmíněných technik je založena na simulaci světla a jeho reakci na nejrůznější materiály. Kupříkladu lakovaný stůl bude odrážet světlo a jevit se jako naleštěný, kdežto starý dřevěný stůl bude vypadat letitě a omšele. Všechny tyto věci ve vás zanechají uvěřitelnější zážitek.

[?] Díky za váš čas. Chtěl byste ještě něco vzkázat našim čtenářům?

[!] Určitě, nezapomeňte sledovat www.hitman.com, kde se postupně objevují nové informace a zprávy týkající se vývoje Hitman: Blood Money, a navštivte i www.hitmanforum.com, v němž můžete diskutovat o sérii Hitman s dalšími zabijáky.

TĚŠÍME SE:
Volnost a nelinearitu
Předstírání „nehod"
Nové pohyby a zbraně
Spoustu pestrých prostředí
Grafiku a hudbu

BOJÍME SE:
Dalšího odkládání
Že bude hra opět příliš krátká

Série Hitman je v herním světě několikanásobným šampiónem a čtvrtý díl by měl přinést tolik novinek, aby jej znovu zařadily do těžké váhy.

King Kong

Žánr [illegible] • Výrobce [illegible] • Distribuce v ČR [illegible] • Homepage [illegible] • Datum vydání [illegible]

Přerostlý lidoop se vrací nejen na filmová plátna

Nebyla to rána, ale [illegible] blesk z čistého nebe. Tak zapůsobilo oznámení dalšího filmového zpracování legendárního King Konga. Více než sedmdesát let starý horor (nepočítáme-li nepovedený remake z roku 1976), při jehož sledování tuhla divákům krev v žilách, ožije díky famóznímu Peteru Jacksonovi již v půlce letošního prosince.

Spolu s filmem vyjde i stejnojmenné herní zpracování, které však nehodlá být jen marketingovým přívěskem na klíčence filmového trháku. King Kong nebude infantilní hopsačkou určenou k ryžování peněz, na to vám stačí letmý pohled na obrázky rozházené kolem. Těšit se můžeme [illegible] hororovými prvky tak, jak to máme rádi.

JAK SE TĚŠÍME:



Originální koncept

Hru má na starosti pobočka Ubisoftu, v níž vznikl namátkou skvělý Beyond Good & Evil, jehož autor Michel Ancel stojí i za tvorbou King Konga. První záruka kvality je tedy na světě. King Kong ale hodlá zazářit v mnoha dalších ohledech, ne náhodou se podle mnohých jedná o černého koně předvánoční sezóny. Zajímavě zní možnost hrát za dva rozdílné charaktery. Zhruba polovinu příběhu odehrajete za odvážného človíčka Jacka Driscolla, jehož příběh se bude odehrávat v temné džungli ne nepodobné Jurskému parku. Druhá část úkolu spočine na bedrech samotného veleopa, s nímž si užijete nejen jeho chlupatého těla, ale také všech [illegible], která mu zaručuje nadvládu nad většinou obyvatel pralesa.

Zatímco s Jackem budete svádět několikaminutové souboje se sebemenší havětí, King Kongovy paže si poradí i s těmi největšími potvorami během několika sekund. Nevídané proporce „krále opic" se logicky musí promítnout i do zpracování herního systému. Při hře za King Konga se kamera [illegible] tím z klasické first-person s[illegible] promění (s lehkou nads[illegible] zajímavé, mnohem zajíma[illegible] jak se autorům vydaří skloubit [illegible] aniž by tím utrpěla plynulost [illegible]

Její základní náplň přitom [illegible] než syrový boj o přežití. Jackovým úkolem je dostat se přes nejrůznější kreatury až k sedmimetrové opici a utkat se s ní nejen o čest, ale zejména o ženštinu, do které se oba hrdinové zamilovali – každý ovšem po svém.

Nebezpečí na každém kroku

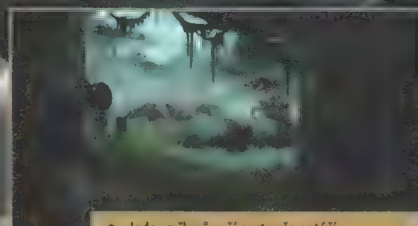
Z výše řečeného vyplývají další části a částečky hry. Hlavní roli zastanou souboje s obyvateli husté ostrovní džungle, která skrývá nejedno tajemství. Očekávat lze hordy dinosaurů a dalších druhohorních zvířat, od velociraptorů až po hrozivě vypadajícího tyranosaura Rexe. Představte si situaci, kdy se s družinou (sami nebudete putovat nikdy) plavíte na vratkém voru a ze všech stran se na vás

Ladislav Nosakovec, stálý spolupracovník Doupěte

KING KONG (1933)

Už ve třicátých letech má svůj původ legendární snímek, který zůstává dodnes na čestném místě v pokladnici filmového průmyslu. Historicky první King Kong režiséra Meriana C. Coopera oplýval vůbec nejkvalitnějším příběhem ze všech dílů a některé scény (výstup King Konga na Empire State Building s herečkou v dlani) nám zůstanou vyryty v paměti navždy. Rozpočet činil tehdy rekordních 650 tisíc dolarů a natáčení filmu trvalo necelý rok.





Jeden z členů vaší party vše natáčí

KING KONG (2005)

Nový King Kong přichází po více než sedmdesáti letech znovu dobývat stříbrná plátna. Uznávaný režisér Peter Jackson si po Pánu prstenů ukusuje další sousto. Natáčení již nějakou dobu probíhá na Novém Zélandě a na rozdíl od původního King Konga se autoři nyní zabývají i takovými drobnostmi, jako je například délka veleopových chlupů. Film má mít u nás premiéru 15. prosince.

[illegible]

King Kong bude syrovým bojem o přežití

Někdy se stačí jen dívat

HRÁLI JSME HO!

Tajemství King Konga, nejstřeženější hry posledních měsíců, bylo definitivně odhaleno. Největší evropský veletrh GC 2005 přinesl více než jen slibné videoukázky. Přinesl hratelnou verzi, kterou jsme měli šanci ochutnat. Nyní už víme jistě, že nadšení bylo a je na místě. King Kong nám předvede pekelnou jízdu, kterou by mu mohl závidět i legendární Tarzan, směle přeskakující z liány na liánu.

Hratelná ukázka prozradila mnohé. Tím hlavním se zdá být variabilní hratelnost. V kůži lidského hrdiny budete čelit nájezdům pravěkých ještěrů, unikat po rozbouřené řece na vratkém voru a modlit se, aby si mohutný tyranosaurus nevybral za cíl právě vás. Slibná je míra interaktivity s prostředím: nespoléhejte se jen na střelné zbraně počátku 20. století, v okolí se skrývají i oštěpy, připravené zabodnout se do těla nepřítele. Chtěli byste víc než to? Zapalte oštěp a s ním pak trávu v okolí. Představivosti se meze nekladou.

Pokud by vám hlavní chod nevoněl, servírují tvůrci hutný zákusek – roli King Konga, v níž se pohled z vlastních očí přesouvá za záda mohutného lidoopa. Ubisoft přitom sází na osvědčené postupy. Z první osoby hra připomíná Brothers in Arms, v kůži King Konga si propůjčuje osvědčenou práci kamery a akrobatické schopnosti perského prince. V jedné chvíli působí jako střílečka, v druhé se tváří jako akční adventura. Jakékoliv srovnání či dokonce vykrádání již existujících her ale padá s jedinečným nádechem prostředí, které dýchá směsicí napětí a nebezpečí, stejně jako nevinné krásy přírody. King Kong předvádí příjemnou tvář džungle, aby rázem rozpoutal horoucí peklo.

Role lidoopa se přitom nescvrkává v nic menšího než v další hru ve hře. Změna pohledu do třetí osoby dělá z King Konga pocitově novou hru. Přimíchává se do ní přeskakování překážek i boj tváří v tvář, kdy obrovitý lidoop pošle nepřítele k zemi jen letmým máchnutím tlapy. Filmová atmosféra přitom sálá z každého okamžiku hry. Chválit bychom mohli práci s vodou a další efekty, z nichž vyčnívá vířící se vzduch pokaždé, když před vámi mohutný tyranosaurus zařve. Můžeme se ale i bát – horších animací a modelů lidských postav, stejně jako na jedné straně nádherně filmové, ale i komplikovaně se chovající kamery.

Kamil Gric

TĚŠÍME SE:

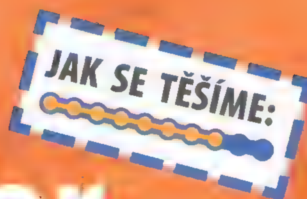
- Vizáž King Konga
- Technické zpracování
- Pravěké příšery
- Temnou atmosféru

BOJÍME SE:

- Délky hry
- Možného stereotypu
- Filmové licence

Velký opičák nám dává důvod k úsměvu a aspiruje na jedno z největších překvapení letošního roku. Pokud ovšem půjde vše podle plánu.

Star Wars: Empire at War



Ovládněte vesmír na sto způsobů!

Žánr Strategie • **Výrobce** Petroglyph • **Vydavatel** LucasArts • **Homepage** www.empireatwar.com • **Datum vydání** Březen 2006

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte

Filmová hexalogie Hvězdných válek je úspěšně uzavřena, ovšem z obecného povědomí jen tak nevymizí. Zatímco George Lucas hledá nové využití osmadvacet let budovaného fenoménu na televizních obrazovkách (plánuje se např. více než stodílný seriál), počítačové hry nabírají teprve teď vítr do plachet. Profitovat z toho budou počátkem příštího roku zejména strategie, které byly doposud odbyty pouze neinovativním titulem Galactic Battlegrounds (2001) a průměrnou tahovkou Rebellion (1998). I přes zajímavou prezentaci na E3 je Empire at War velmi introvertním titulem, který na sebe příliš nepoutá pozornost. A to je zásadní chybou! U kormidla totiž stojí tvůrci série Command & Conquer a strategického žánru jako takového (viz boxík), přičemž hra samotná hodlá zachytit univerzum Star Wars ve vší komplexnosti a navíc přihodit řadu zajímavých nápadů.

Před dávnými časy...

Cílem Petroglyph Studios je zahrnout do hry vše, co dělá Hvězdné války fenoménem a díky čemuž fanoušci opouštějí hranice příčetnosti. Rozlehlým vesmírem prezentovaným galaktickou mapou se budou prohánět flotily mohutných křižníků obletovaných stíhačkami X-Wing a TIE Fighter, aby se střetávali ve spektakulárních bitvách. Po licencovaných planetách budou rázovat filmoví hrdinové drtící nepřátelské armády Silou a to vše zastřeší příběh odehrávající se mezi epizodami III a IV. Hráč si vybere, zda povede k vítězství sílící Impérium, představované těžkou válečnou technikou a astmatickým sípěním Darth Vadera, nebo flexibilní rebely sázející na rychlost a nečekané útoky.

Boj o každý kus vesmíru bude probíhat v několika rovinách. Základem je galaktická mapa, na které se bude hráč starat o správu veškerých jednotek, formování flotil, jejich rozmístění a o obchodní stezky spojující zhruba čtyřicet planet. Ty budou věrnému fanouškovi více než povědomé, navštívíme pouštní ráj pašeráků Tatooine, zamrzlý Hoth a mnohé další. Planety zároveň fungují jako jediný zdroj surovin a prostředků pro stavbu armády, čímž se zcela odbourá element managementu základny. Hra tak dostane jednodušší, ostřejší rysy připomínající strategie typu Total War nebo Imperial Glory. Aby autoři dodali strategické mapě hloubku, spojili určité planety obchodními cestami. Nejenže bude ovládání obou konců stezky vynášet dodatečné kredity, přesun hráčových flotil po nich bude navíc rapidně rychlejší. Jakkoliv je cestování konvenčním hyperprostorem snadné, planety bude dělit mnohó parseků vakua a udržení celého systému si vyžádá dokonalou logistickou síť obchodních cest a čilé pendlování s křižníky od planety k planetě.

Jako na filmovém plátně

Než se kterákoliv planeta pokloní a na vítězovu počest uspořádá nefalšovanou žranici s pravým aldebaranským ležákem, je třeba dobýt její orbitu. Právě zde se odehrají graficky vypiplané bitvy znepřátelených flotil, ve kterých se střetnou imperiální Star Destroyery, Mon Calamarijské křižníky a titěrné stíhačky okusující rozměrné lodi. Kvůli zjednodušení orientace se bude pohyb plavidel odehrávat ve

Ultimátní zbraň Impéria, Hvězda smrti, bude moci zničit klidně i celou planetu

OD TVŮRCŮ ŽÁNRU

Petroglyph Studios jsou poměrně mladou společností, nicméně její členové, vesměs bývalí zaměstnanci Westwoodu, mají v portfoliu na padesát her, které by jim kterýkoliv herní vývojář mohl závidět. Tým se podílel například na vzniku legendárních her typu Sid Meier's Pirates!, Lands of Lore, Command & Conquer, Battle for Middle-Earth nebo také Dune 2, jež položila základy všem strategiím. Zkušenosti autorů a finanční podpora LucasArts dávají Empire at War velmi slušný potenciál.






Tady bude drahé parkovné





Imperiální letka se formuje k útoku



Konečně doma. Kdo si dá kafe?

dvou rozměrech na pomyslné placce. Jakmile ale dojde k masové výměně laserů, veškeré jednotky se vrhnou do prostoru, začnou se obletovat s mrštností včely závislé na Red Bullu a celou podívanou podtrhne volitelná filmová kamera, jež dokreslí pocit skutečného galaktického střetu. Taktický potenciál vesmírných bitev se přímo nabízí – zažijeme orbitální blokády planet bohatých na suroviny? Nebo přiletí Hvězda smrti, ultimátní zbraň Impéria, a celou planetu zničí? Demolice celých světů však nebude nijak častá, neboť se tím hráč jednak připraví o zdroj prostředků a předsunutou základnu, zadruhé bude stavba zoufale pomalé Hvězdy smrti tak náročná, že ji rebelové mohou zničit dříve, než bude dokončena. Dokonalá symbióza filmu a hry.

Zpět na pevnou zem

Z vesmíru jdeme dál, na povrch planety, přičemž dění na orbitě se nyní automaticky zapauzuje, ačkoliv zde bude stále možná kooperace určitých jednotek (orbitální bombardování apod.). Díky eliminaci hráčovy základny a procesu výroby je v pozemních bitvách kladen důraz především na taktiku a koordinaci jednotek. Autoři připravují masivní souboje rozměrných armád, obranu či útok na nepřátelské instalace i záchranné mise, v nichž se hráč chopí pouze Darth Vadera nebo malého počtu stormtrooperů. Hrdinové, ačkoliv nebudou nepřemožitelní, nabídnou díky ovládání Síly značné taktické výhody. Dýchavičný lord ze Sithu rozdrtí na dálku i obrněný tank, zatímco Obi-Wan Kenobi (jediná z dalších potvrzených postav) využije midichloriany k obranným účelům. I přes úpravu měřítka všech jednotek mají válečné stroje velmi blízko k filmové předloze. Například AT-AT jsou stále těmi nemotornými kráčejícími kolosy, kterým budou oponovat nejen rebelské Snowspeedery, ale i nezúčastněné strany jako pouštní lid Jawů se svým proslaveným Sandcrawlerem nebo obrovský hladový Rancor.

Podívaná, kterou jsme nevěřícně sledovali před čtvrtstoletím v kině, se velmi brzy přenese na naše obrazovky. Vizuální stránka Empire at War je dle ukázek velmi přesvědčivá, galaktické i pozemní bitvy vypadají díky firemnímu enginu, jako by si do hry odskočily ze stříbrného plátna. Životnost titulu prodlouží multiplayer až pro osm hráčů, jenž by se měl orientovat primárně na pozemní bitvy. Zdali nás čeká skutečná strategická pecka, se dozvíme nejdříve na jaře.





Až tam doběhneme, musím si promazat skafandr

TĚŠÍME SE:

- Pořádnou strategii ze světa Star Wars
- Galaktickou mapu
- Vesmírné souboje
- Hrdiny používající Sílu
- Hvězdu smrti a další známé jednotky

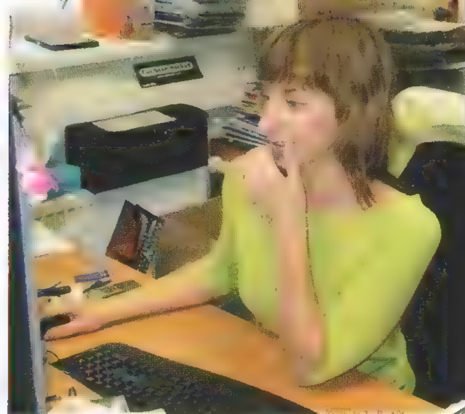
BOJÍME SE:

- Přílišné komplikovanosti

Vysoce komplexní strategie zahrnující pozemní a galaktické souboje překvapivě nestaví jen na známé licenci. Je čas natankovat plazmu a zažehnout motory, a to neplatí jen pro fanoušky Star Wars.

Čtenáři NAOSTRO: Bára Veselá

Manažerka společnosti Cenega Czech



Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! Tentokrát se v našem „horkém křesle" ocitla marketingová a PR manažerka kdysi dominantní distributorské společnosti Cenega Czech, Bára Veselá.



PROFIL OSOBNOSTI

Marketingová a PR manažerka společnosti Cenega Czech Bára Veselá se narodila 3. září 1978. Po ukončení střední školy se ocitla v novinářském prostředí a jako redaktor-elév nastoupila do někdejšího týdeníku Flair, kde měla na starosti ženské rubriky o kosmetice a trendech. Časopis ale bohužel skončil, a tak se na čas od novinařiny vzdálila a chvíli pracovala v jednom pražském radiu. Následovalo zaměstnání u PR agentury, kde pracovala pro klienty jako Intel, Nokia Networks a Xerox, a tak se od kosmetiky a oblečení velkým skokem přesunula do oblasti procesorů, pracovních stanic, multifunkčních zařízení a sítí. Po necelých třech letech se rozhodla agenturu opustit a zkusit štěstí přímo u zdroje, tedy uvnitř firmy. Inzerát na PR ve společnosti, která distribuuje hry ji zprvu dle jejích slov nechával chladnou, ale přítel ji přesvědčil, že má zkusit štěstí. Vyšlo to, což zpětně Bára hodnotí kladně, protože ji práce v herní branži i po letech baví. K jedné z největších českých distribučních společností herní zábavy nastoupila v lednu 2002 a v srpnu roku 2004 k PR přibrala ještě zodpovědnost za většinu ostatních marketingových aktivit. Co se týče koníčků, Báru baví joga, rybaření, kino, knížky a nově mezi své hobby zařadila orientální tance. Hraní her prý není jejím koníčkem, ale občas ji chytne.

[?] Změnila se nějak vaše práce poté, co Cenegu odkoupil ruský vydavatel 1C? Dostanete přidáno? :-)
[!] Náplň mojí práce se nijak dramaticky nezměnila, zůstávám na své pozici a nadále jsem zodpovědná za veškerou externí komunikaci distribuční části společnosti a všech titulů, které v České republice distribuujeme. Co se týká mého platu – takové informace jsou přirozeně interní a soukromé, :-) nicméně není nic tajného na tom, že za kvalitně odvedenou práci můžu očekávat odměnu.

[?] Jaká bude budoucnost Cenegy – jen distribuce her, nebo i vydavatelská práce jako doposud?
[!] Nejsem vědma, abych věděla, jaká bude naše budoucnost, ale s klidným svědomím můžu říct, že všichni věříme, že budoucnost všech společností Cenega je „růžová". Tým zaměstnanců ve firmě se snaží, aby Cenega byla prosperující firmou a měla ty nejlepší výsledky. V našich obchodních aktivitách k žádným zásadním změnám nedojde. Distribuční části společnosti Cenega – Cenega Czech, Cenega Slovakia a Cenega Poland – zůstávají aktivní v distribuci na daných teritoriích a Cenega Publishing se bude i nadále podílet na vývoji her.

[?] Jak do této strategie zapadá nedávno vydaná zpráva o tom, že El Matador bude vydávat vydavatelská společnost Ascaron?
[!] Není to přesná informace. Společnost Ascaron hru El Matador vydává a distribuuje pouze v Anglii. Zjednodušeně řečeno to znamená, že se Ascaron na území Velké Británie postará o distribuci titulu do obchodní sítě a o veškerý marketing. Zastane tedy na anglickém trhu stejnou prácí jakou Cenega Czech zastává na trhu českém. Je to naprosto standardní postup.

[?] Proč jste oživili téměř mrtvé The Roots?
[!] Tuto otázku ze své pozice bohužel nemohu nijak komentovat. Veškerá rozhodnutí o vydávání her jsou v kompetenci Cenega Publishing. Nejsem zaměstnancem Publishingu, a nemohu se k tomu tedy vyjadřovat.

[?] Který z titulů v nabídce Cenega Publishing se vám osobně nejvíce zamlouvá?
[!] Osobně bych asi sáhla po El Matadorovi, ale předpokládám, že obchodně zaboduje UFO: Aftershock.

Cenega ovládá 30 % českého trhu

[?] Kolik procent domácího trhu nyní Cenega podle vašich údajů ovládá?
[!] K dispozici nejsou žádná oficiální čísla, ale odhadujeme, že Cenega působí na 30 % českého trhu. Naším cílem je v budoucnosti podíl na trhu zvýšit.

[?] Na domácím trhu měla vaše společnost kdysi dominantní postavení, dnes je „pouze" jednou z několika... Kde vidíte největší chyby, které k tomuto vedly?
[!] Stejně jako v ostatních odvětvích i v herní branži se vytvořilo konkurenční prostředí, které zapříčinilo mnoho změn. Je to pochopitelný vývoj trhu a je na každé společnosti, jak se jí podaří s novou situací vyrovnat. Na aktivní působení firmy na trhu mají vliv i další aspekty, jakými jsou například změny sazeb DPH, které se konkrétně herního průmyslu v České republice dotkly citelně. Svou roli hraje i obchodní politika zahraničních firem a podmínky obchodních partnerů, se kterými tuzemští distributoři spolupracují. Neřekla bych, že za vytvořením takového konkurenčního prostředí, jaké nyní v ČR máme, stojí něčí chyby. Herní branže je v České republice mladá a neustále se utváří. Je důležité stále nacházet optimální řešení a snažit se uspět. I v obchodním styku platí přísloví: co tě nezabije, to tě posílí...

Každou reklamu musí schválit vydavatel

[?] Má podle vás smysl upozorňovat na očekávané hry pomocí billboardů, které působí i na „nehráče"?
[!] Hra je produkt jako kterýkoliv jiný. Pro každý titul je potřeba zvolit vhodné medium ke komunikaci a to kromě znalosti her vyžaduje také jistou dávku citu. Nicméně naší cílovou skupinou nejsou jen hardcore hráči, kteří všechen svůj čas

věnují virtuálnímu boji nebo závodění, ale právě i nehráči nebo hráči občasní. Kromě konkrétních titulů je také důležité propagovat samotné hraní her, a ukázat tak širší veřejnosti, že hry nejsou nic špatného a mohou být stejnou, ne-li lepší zábavou než například sledování filmů. Učebnicovým příkladem hry pro všechny druhy hráčů i nehráčů bude Peter Jackson's King Kong, který se na trhu objeví na konci tohoto roku a který přiměje k hraní her i ty, kdo se doposud nenechali zlákat. Nejenže bude hra nádherně graficky zpracovaná, ale zároveň rozšiřuje příběh filmu, najdete v ní prostředí, která se do filmu už nevešla a režisér si je nechtěl nechat pro sebe. Představuje tak ideální zábavu, díky které si zážitek z filmu můžete ještě zintenzivnit.

[?] Kdo vymýšlí, jak bude výsledná reklama na hru vypadat?

[!] Devadesát procent kreativity přejímáme od zahraničního vydavatele, přeložíme a upravíme texty, přidáme český obrázek krabice nebo české screenshoty a informaci o ceně nebo lokální webové stránky. Image celé kampaně ale musí zůstat stejná, jaká se používá v ostatních zemích. Každou reklamu musí schvalovat přímo zahraniční vydavatel. V tomto směru máme trochu svázané ruce.

Proč nehrají ženy?

[?] Může Cenega nějak výrazněji ovlivňovat ceny svých her na českém trhu? V Polsku např. prodáváte GTA: San Andreas v přepočtu za 950 Kč. Proč to nejde u nás?

[!] Nijak výrazně distributor ovlivnit ceny nemůže, prodejní ceny se odvíjejí od cen nákupních – stanovených zahraničním vydavatelem. Cena závisí především na počtu odebraných a prodaných her. Polský trh je několikanásobně větší, objemy dovezených her jsou tak mnohem vyšší, a proto je možné získat i výrazně nižší cenu.

[?] Proč u nás nakonec nevyšlo poslední GTA v češtině?

[!] Situace kolem Grand Theft Auto: San Andreas nás velice mrzí, ale museli jsme respektovat rozhodnutí společnost Rockstar. Ta se na poslední chvíli rozhodla, že lokalizaci v podobě titulků v České republice neschválí. Usilovali jsme alespoň o lokalizaci krabice a manuálu, ale jednání se zdají být nekonečná a stále není jasné, zda lokalizovaný manuál vydáme nebo ne. Vše záleží na rozhodnutí společnosti Rockstar. Na pultech obchodů je stále k dostání luxusní limitovaná edice v angličtině na DVD s manuálem v pevné knižní vazbě.

[?] Jaká je strategie Cenegy v oblasti lokalizací pro nejbližší období? Které hry budete překládat?

[!] I v budoucnu bychom rádi lokalizovali co nejvíce her. V tuto chvíli se na trhu objevují lokalizované hry Chrome SpecForce, datadisk Sacred Underworld a pokračování úspěšné válečné strategie Codename Panzers s podtitulem Phase Two. V blízké době pak vyjdou hry od 1C – Metalheart, Jen Počkej 4 a Kubánská raketová krize. Do konce roku plánujeme vydat v češtině Blitzkrieg 2, Civilizaci IV, Still Life a v neposlední řadě hru Peter Jackson's King Kong.

[?] Vyplatí se tituly dabovat, nebo stačí „jen" titulky? Projeví se toto rozhodnutí na prodejnosti hry?

[!] Na prodejnosti se zásadně projevuje, zda je hra lokalizovaná či nikoliv, ale rozdíl mezi prodejností her opatřených titulky a her kompletně dabovaných není nijak markantní. Obecně platí, že dabujeme hry pro děti a hry z české produkce. Titulky se objevují zejména u strategických her a adventur.

[?] Zvrátí se podle vás vývoj v České republice definitivně na stranu konzolí? Kdy se tak stane?

[!] Ačkoliv je konzolový trh určitě na vzestupu, bude ještě nějakou dobu trvat, než konzole převálcují klasické počítače. Nicméně PSP, PS3 i nový Xbox 360 jsou skvělé produkty, a tak se řady konzolových hráčů určitě rozšíří.



[?] Proč jsou u nás počítačové hry stále převážně mužskou zábavou? Může to souviset s fantazií, kterou ženy mají zkrátka jinou, a tak je nebaví „bezúčelné vysedávat" před počítačem?

[!] V tom Česká republika zcela jistě není žádnou výjimkou. Stejný nebo podobný poměr hráček a hráčů je po celém světě. Osobně si nemyslím, že by hraní her nějak souviselo s fantazií jednotlivých pohlaví, i když rozdíly se samozřejmě vyskytovat mohou. Možnou příčinu, proč ženy (tím myslím dospělé ženy) příliš nehrají hry, je skutečnost, že na to prostě a jednoduše nemají čas. Ačkoliv se v herní branži pohybuji již několik let a o hrách si rozhodně nemyslím nic špatného, nejsem hráč. Není to tím, že by mne to nebavilo, jen prostě existují věci, které se samy od sebe nezařídí, neuklidí, nevyžehlí, nevyperou, neuvaří, a tak jim prostě musím trošku pomoct. A kromě toho u našeho počítače už „bezúčelně vysedává" můj přítel…:-)

[?] Jednou z vašich zálib je i rybaření. Jaký je váš největší úlovek?

[!] Baví mne sportovní rybaření, to je můj relax a procházka podél vody, žádná masařina. Největší zábavou je pro mě chytání na přívlač, v němž mám také největší úlovek za svou krátkou rybářskou kariéru. Při zimním ukončování sezóny se mi na přehradě Hracholusky povedlo ulovit okouna (40 cm, 0,9 kg). Záviděli mi ho i zkušení rybáři, kteří se přišli mrknout, jak rybaří Pražanda.:-)

[?] A když hovoříme o úlovcích – jaký je váš největší herní? Na pokoření které hry jste nejvíce pyšná?

[!] Nebudu lhát, tady je jednoduchá odpověď: jediná hra, kterou jsem kdy dohrála do konce, je Harry Potter a tajemná komnata na PC. :-)

PŘÍŠTĚ: DANIEL MIKŠOVSKÝ, PROGAMERS

Mistrovství České republiky v počítačových hrách, největší herní akce roku, kterou každoročně navštíví desítky tisíc lidí, se blíží, a tak určitě přivítáte možnost vyzpovídat hlavního organizátora celého projektu. Daniel Mikšovský je ředitelem společnosti ProGamers, která již několik let dopomáhá na brněnském Invexu k vytváření neopakovatelné atmosféry v pavilonu, který je určen herní zábavě. Ukazuje progaming v podobě, která nemusí být atraktivní jen pro přímé účastníky, ale také pro diváky.





Daniel Mikšovský se narodil 7. srpna 1965 v Čečelici. Vystudoval dopravní průmyslovku a své zkušenosti z ní uplatnil v roli pracovníka Československých drah. Po sametové revoluci se vrhl na podnikání a spolu se svým obchodním partnerem vybudoval sběrnou síť zpracovatelů fotografií Fotolab. Později se rozhodl firmu odprodat nadnárodnímu koncernu a věnoval se podnikání v oblasti realit, reklamy a také modelingu. Část kapitálu vložil i do textilní továrny, ve které dnes působí v pozici předsedy představenstva.

Zároveň získal rozhodující podíl ve společnosti ProGamers, registroval si ochrannou známku Mistrovství ČR v počítačových hrách a v současnosti buduje po celé České republice řetězec klubů počítačových her PG Cyber Café. Stal se také iniciátorem založení Českomoravského svazu Progamingu (jedné ze dvou zájmových organizací působících v této oblasti) a v současné době je jeho předsedou. Mezi jeho záliby patří hraní karet, jízda na kole, střelba, vodní sporty, judo a karate.

Otázky týkající se Invexu, progamingu nebo čehokoliv jiného můžete Danielu Mikšovskému posílat do **14. září 2005**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává čtenář s přezdívkou Shaman. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Dungeon Siege 2

Hromadné tupení mečů útočí ve formě brutální genocidy fantastických tvorů. Lze odolat?



Masu těch kvalitnějších her lze jednoduše rozetnout do dvou skupin. Na jedné straně stojí strhující bleskovky, které protáhnou hráče svým světem a dokonale jej vyždímou během deseti hodin, ovšem pak je konec. Žádné alternativní postupy nebo přidaná hodnota, a vynaložené peníze tak záhy odráží jen trouchnivějící krabice v regálu (za všechny jmenujme například Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay). Chris Taylor, průkopnický designér s postavou barového vyhazovače, se však ubírá jinou cestou – ve svých dílech nabízí dlouhotrvající hratelnost a desítky důvodů, proč se k nim po čase vrátit. Dungeon Siege 2 (DS2) je v tomto ohledu vrcholem jeho tvorby.

Standardní útok je fajn, dokáže nepřítele zabít, ovšem bojová síla jej roztrhá na kusy

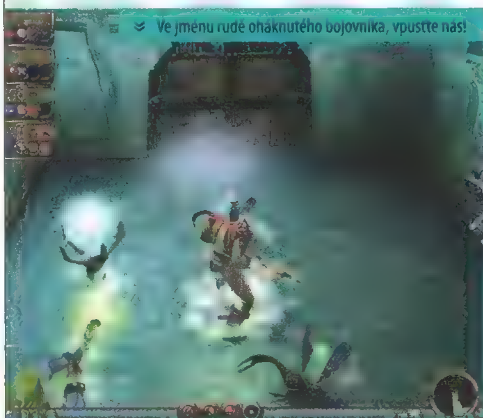
Staronová krev

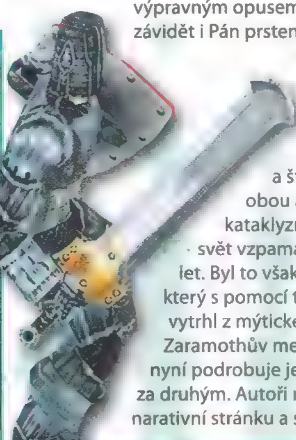
Když před třemi lety vyšel první díl akčního RPG Dungeon Siege, hráčská obec se rozdělila na dva tábory. Jedni vychvalovali rozsáhlý svět kontinentu Aranna spolu s absolutní volností při vývoji postavy, druzí právem kritizovali striktní linearitu, jednoduchost a odsunutí hráče do role „klikače", jelikož se hra prakticky hrála sama. S radostí můžeme konstatovat, že pokračování bere kritikům vítr z plachet. Ačkoliv je DS2 pod povrchem stále tou samou odpočinkovou rubanicí, je na ni navěšeno tolik nových nápadů, že z toho odpůrci prvního dílu dostávají mindrák a odlétají na rekonvalescenci do nějakého zapadlého kouta galaxie.

Příběh DS2, respektive jeho prezentace, je výpravným opusem, který by mohl závidět i Pán prstenů. Před stovkami let, v prvním věku Aranny, změřily síly legendární zbraně – meč Zaramothu a štít Azunaie. Střet obou artefaktů vedl ke kataklyzmatu, z něhož se svět vzpamatovával stovky let. Byl to však princ Valdis, který s pomocí temných mágů vytrhl z mýtického zapomnění Zaramothův meč a jeho silou si nyní podrobuje jedno království za druhým. Autoři mohutně posílili narativní stránku a skutečně nás příběhem vedou od začátku až do konce. Hráč na sebe již nebere klišovitou roli bezejmenného farmáře, kterému skřeti podupali úrodu, ale paradoxně se vžívá do role Valdisova žoldáka na jeho dobyvatelském tažení. Celý úvod tak má formu adrenalinového vylodění (lze-li obrovskou bednu nesenou drakem nazývat loď) na okupované pláži a svou atmosférou se podobá filmům z druhé světové. První příběhový zlom na sebe nenechá dlouho čekat a rozhodně není poslední. Nekonečnou pouť, vždy krok za Valdisem, jenž za sebou zanechává pekelnou spoušť, lemují desítky NPC bourající anonymitu prvního dílu, ba co víc – postavy v partě na sebe reagují, což se týká zejména břitkého špičkování ve zlomových momentech.

Fantastický obr

Rozhovory parťáků nejsou jediným, čím se hra přibližuje klasickým RPG typu Baldur's Gate. Autoři změnili koncept sledu jednotlivých prostředí, která minule uplývaly s vervou jihoamerických seriálů, přičemž po jejich překonání po nich neštěkl ani troll. Tentokrát se hráč musí vracet. Musí se vracet do měst, která nabyla na důležitosti v kontextu se zadáváním nových úkolů a prodejem nalezeného vybavení, a je nutné se vracet i pro významné předměty spojené s postranními misemi. Přestože hlavní dějová linka vede po jasném koridoru označeném šipkou na minimapě, jsou to právě různé odbočky, skryté stezky v lesích a tajné průchody, které tvoří onu Taylorovu přidanou hodnotu. Tím však možnosti hry nekončí. Z desítek porůznu roztroušených knih se můžeme dočíst zajímavosti od vzniku půlobrů až po pracovní postup při výrobě dryádího brnění.


Ve jménu rudě ohaknutého bojovníka, vpusťte nás!






Zamířit – pal!

VYCHOVEJ SI SVOU STVŮRU!

Pamatujete si na mulu z prvního dílu? Zvíře, které nosilo hory nalezeného vybavení, se nyní transformovalo z obyčejné podržtašky v právoplatného člena party. Kromě osla lze vybírat z množství zmutovaných štírů, raptorů či elementálů, ovšem to není všechno. Autoři uspokojili přirozený chovatelský komplex v každém z nás, a tak zvíře kupujeme jako mládě, které roste s krmením magickými předměty. Je nutné přijmout realitu, že osel žere plátová brnění, čímž se mu zvyšuje obrana, nebo kouzelné svitky, které zvedají magii. Právě na „krmení" závisí, jaké bude monstrum používat útoky a dokonce i speciální bojové síly.



Dungeon Siege 2 hází okovanou rukavici modernímu trendu herních jednohubek, které mnohdy nevydrží ani na dvě dopoledne. Hra nabízí tři akty, přičemž pokoření každého z nich zabere deset až patnáct hodin čistého času. Řeč je ovšem o kompletaci osnovy sedmadvaceti hlavních úkolů, hra dále nabízí čtyřicítku nepovinných misí, které herní dobu minimálně dvakrát prodlužují! Přitom řadu úkolů je zhola nemožné dokončit na první zátah – některé dveře se například neotevřou, dokud nedostanou ránu ohnivou koulí, a nemáš-li v partě mága s příslušnou specializací, hráči, můžeš na úkol zapomenout.

Plátová zbroj a lasershow

Originální vývoj postav zůstal zachován. Dáme-li kouzelníkovi sekeru, bude se automaticky zlepšovat v soubojích nablízko a nakonec se z něj třeba stane válečník (což vede k zajímavé teorii – kdybychom mu do rukou vtiskli klávesnici, stal by se z něj introvertní programátor?). Gas Powered Games i zde pocítili potřebu vtáhnout hráče do hry a umožnit mu detailnější zasahování do vývoje po-


Správný zlosyn ví, jak se oblékat

stavy, a tak do systému zakovali strom speciálních dovedností. Bojovník se zformuje používáním zbraně automaticky, na vás však je, zda jej specializujete na boj s obouručními zbraněmi, se štítem, nebo utratíte dovednostní body za obranné schopnosti. To samé platí u mágů – je libo preferovat blesky, oheň nebo kletby oslabující nepřítele (s příhodně pojmenovaným kouzlem Debilization v čele)?

Strom dovedností nepřináší jen bonusy k útoku a obraně, ale jsou na něm založeny rovněž tzv. bojové síly, se kterými efektnost akce šplhá do nových dimenzí. Standardní útok je fajn, dokáže nepřítele zabít, ovšem bojová síla jej dokáže roztrhat na kusy, doslova dematerializovat několik protivníků najednou nebo celé partě dočasně propůjčit nesmrtelnost. Pro každý archetyp postavy je zde sedm sil, přičemž některé z nich se dobíjejí skutečně rychle a je možné je používat téměř neustále. Dungeon Siege 2 pohřbívá jakékoliv reálie těžkopádných středověkých křižáků a tak trochu kopíruje dnešní politiku – hraje se zde totiž na efekt. Bitvy jsou bleskové a plné spektakulárních výbojů, blesků a mladších brášků polárních září, zbraně řinčí, cvakají do rytmu chrchlání nepřátel a díky bojovým silám z toho zmatku vylétávají kusy krvavého masa. Kdo někdy propadl pestrobarevné grafice konzolových her, bude unesen.

Pokud se DS2 některými prvky blíží hardcore RPG, je to řemeslné zpracování, kterým se obloukem vrací zpět k hlavnímu proudu. Autoři zjednodušili téměř vše k hráčově maximálnímu pohodlí, myslet není třeba. Je zde klávesa pro hromadné posbírání všech věcí kolem, k útoku stačí držet tlačítko myši a přetahovat kurzor mezi protivníky (sbohem křečím ukazováčku!) a partu lze dokonce přepnout do tzv. rampage módu. Ten se hodí zejména na čištění větších rojů nepřátel. Jeho aktivací obdrží každá postava autonomní inteligenci a jme se rubat davem na



SKRYTÉ TAJE ZEMĚ ARANNA

[illegible]

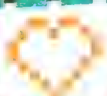


[illegible]



[illegible]

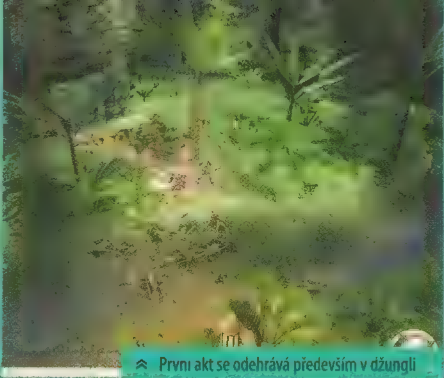



Vhodné pro: Dobyvatele ztracených kobek a ty, kteří při stolování používají meč



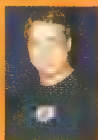



Vypadá drsně, ale přes helmu nevidí na krok


První akt se odehrává především v džungli



CHRIS TAYLOR A GAS POWERED GAMES



Ačkoliv Chris Taylor není tak často skloňovanou osobností jako například Sid Meier nebo Warren Spector, dostalo se mu neméně talentu. Jeho první hra vydaná pod křídly Distinctive Software v roce 1989, arkádová simulace baseballu Hardball 2, získala mnohá ocenění, stejně jako další sportovní tituly 4D Boxing nebo Triple Play Baseball. Věhlas ovšem získal až založením vlastní společnosti Cavedog a vydáním inovativní strategie Total Annihilation. Ta je spolu s datadiskem Core Contingency mnohými považována za jednu z nejlepších RTS vůbec. Volné fantasy pokračování, TA: Kingdoms, již nesklidilo takový úspěch, a tak Chris zakládá nový tým. Gas Powered Games podepisuje smlouvu s Microsoftem a počátkem roku 2002 vydává kontroverzní, ale masou nadšeně přijaté akční RPG Dungeon Siege. A co chystá Chris do budoucna? Především je to volné pokračování TA nazvané Supreme Commander, jehož detailní preview vám přineseme v příštím čísle.

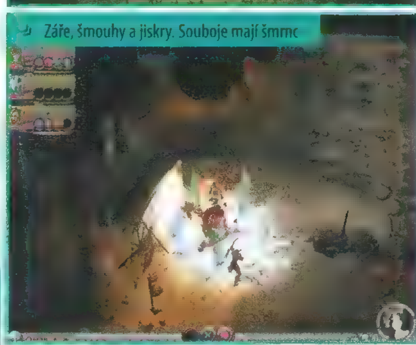
vlastní pěst. Hra se skutečně znovu hraje sama, ale tentokrát zásluhou ovládání a ne anonymní výpravy. Kdo by při masakrování davů požadoval více interakce, skrývá se nově v hlubokých kobkách několik nízkokalorických puzzlů, které ke konci o něco přitvrdí. Neuvěřitelně zajímavým nápadem jsou inkantační svatyně. Když na těchto magických místech hráč pronese příslušné zaříkání, požehnají partě bohové a ta obdrží některý z mnoha bonusů. A nejde jen o nějaké odklikávání frází, každé zaříkadlo musí hráč vyhledat v deníku a poctivě opsat do dialogové řádky!


Válečné trosky lemují svět

„Nejsme blbí!" – skřet Tupohlav II.

Zákeřné přepady, zahánění do kouta – to byly gargantuovské sliby autorů stran umělé inteligence. Přiznejme si, že revoluce má k té Velké říjnové daleko, nicméně i tak je přínos do žánru značný. Nepřátelé nejsou staticky rozházeni po mapě, nýbrž bloumají přízračným oparem lesů a skutečně jeví známky skupinového myšlení. Taktika postupného vytahování jednotlivců z chumlu zde nefunguje. Buď se za hráčem strhne celá kupa, nebo nepřátelé dlouze vyčkávají, dokud nepřijdeme blíž. Často se jediná titěrná stvůra obětuje, aby hrdinovy bojovníky zatáhla k posilám o kus dál. Když stojí hráč delší dobu na místě, stvůry jej bázlivě oťukávají, aby na okamžik někam odběhly a vrátily se s kamarády čítajícími osazenstvo poloviny kobky. Jen škoda, že se v akčním tempu řada inteligenčních prvků snadno ztrácí.


Vězení, další z nepovinných dungeonů


Záře, šmouhy a jiskry. Souboje mají šmrnc

ZOOM

Obrázek zachycuje klasickou herní situaci. Náš bijec s obouručním mečem se hrdinně vrhá proti monstru, jehož lebku již lemují lučištníkovy šípy. Mág se zaměřením na bojová kouzla se chystá seslat ničivý blesk, kdežto léčitelka situaci jistí ze zálohy. Jak vidíte, rytíř je ve spárech graficky povedené kletby, jichž je hra plná. V pozadí jsou zamčené dveře bezejmenné kobky, které je nutné otevřít bojovým kouzlem.

V řevu bitvy těžko přežívá (opět) vynikající hudba Jeremyho Soulea, která se tak o slovo hlásí především ve městech. DS2 bohužel postrádá výraznou ústřední melodii, jakou mělo například RPG TES: Morrowind, což je zřejmě projevem umělcovy orientace na filmový průmysl v poslední době. Tak či tak, zvuková stránka patří k tomu lepšímu, co se z hráčských reproduktorů může linout, a dokazují to například nádherné píšťaly na pozadí druhého města. Grafika je osobitá, má vlastní styl, ve kterém hrají hlavní roli rozmáchlé efekty, mrazivé pevnosti v závěru a kontinuální svět nerozdělený jediným nahráváním.

Dungeon Siege 2 není hra dokonalá, velmi se ale tomuto grálu blíží. Můžeme kritizovat rychlou devalvaci předmětů, kdy nás hra vedle vynikajících setů neustále zavaluje kvanty bezcenného šrotu, střílení lučištníků skrze zdi a ostatně i to, že přes veškerá vylepšení a strhující výpravu jde zase jen o akci. Ale proč tu akci nebrat, když se báječně hraje a navíc vydrží pětkrát déle než většina dnešních titulů? K tomu si lze hru po dokončení projít s vycvičenou partou na vyšší obtížnost nebo si zahrát kooperativně s kamarádem po síti. Co víc si přát?

VERDIKT

8,7

\+ Nekonvenční délka a množství úkolů
Výprava spolu s příběhem
Krvavá pastva pro oči
Megapráskové bojové síly

− Kopie Diabla jak vyšitá
Stále „jen" akce

Neobvykle dlouhé, neobvykle strhující a neobvykle akční RPG, které odstranilo většinu neduhů minulého dílu a přitom zůstalo věrné jeho myšlence. Příznivci nenáročných fantasy světů, kteří nejsou zvyklí dohrávat hry na jeden zátah, zde naleznou svůj ráj.

KONKURENTI: Diablo II 9,0 | Sacred 7,5 | Icewind Dale 2 [illegible]



Práce na bezdrátovém počítači. Přemýšlejte, jak přimět „Internet, aby chodil s vámi“.



Surfování. E-maily. Hudba a video. To vše můžeš mít k dispozici v kterémkoli místě, díky BRAVE NoteLine H725 s technologií Intel® Centrino™ Mobile Technology.



BRAVE NoteLine H 725

cena 25 990 Kč bez DPH

Nahraďte klasické PC cenově dostupným mobilním zařízením. Lehký notebook s výkonným procesorem, dostatkem místa na disku a možností přehrávání hudby či filmů v DVD kvalitě. Ideální pomocník při práci i zábavě vhodný pro všechny kancelářské aplikace, internet a vzdělávání.

• Mobilní technologie Intel® Centrino™, procesor Intel® Pentium® M 725, Intel® PRO/Wireless 2200 BG • Microsoft® Windows® XP Home • displej 15" TFT XGA s rozlišením 1024 × 768 • 512MB DDR (2× 256) • HDD 60 GB (5400 ot., 8MB) • DVD+/-RW DL – duální, dvouvrstvá mechanika • LAN 10/100 Mb/s, WLAN (a/b/g), modem, PCMCIA slot • 4× USB 2.0, TV-out, 2× audio, 1× VGA • hmotnost 2.6 kg



www.brave.cz Zelená telefonní linka BRAVE 800 111 110

Více informací o počítačích BRAVE na Slovensku získáte na www.brave.sk nebo na infolince +421 850 111 225.

Battlefield 2

Žánr Multiplayerová akce **Výrobce** Digital Illusions **Distribuce v ČR** EA Czech **Homepage** www.battlefield.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM **Lokalizace** Manuál **Cena** 1 499 Kč

Kolektivní válečné šílenství se rozjíždí na plný plyn

Počítačová zpracování války měla donedávna podobu one-man show, ve kterých se hráč s rambovským syndromem zařezával do vln nepřátel, aby v závěru dovedl sám svou stranu k vítězství. Jak jinak simulovat konflikt založený na strachu, bezmoci a hrdinství stovek vojáků? Odpověď přineslo roku 2002 původem švédské studio Digital Illusions, které prostřednictvím svého trháku Battlefield 1942 doslova překopalo základy multiplayerového válečnictví. Atraktivní dobová technika druhé světové a především brilantní zakomponování vozidel (ačkoliv i to již dříve předvedla průměrná akce Codename Eagle) daly přes technickou kostrbatost a jistou nerealističnost zrodit stálici síťových dýchánků.

Pokračování od kosti

Úspěch hry byl mimo desítek amatérských modifikací podpořen dvojicí oficiálních rozšíření a nepřímým pokračováním z vietnamské války. Nebyla by to ovšem hra od EA, kdyby vše neneslo jistou pachuť nastavované kaše. Až nyní, s Battlefieldem 2 v rukou, lze bez obav prohlásit, že jsme se dočkali právoplatného pokračování, které navíc posunuje myšlenky naznačené původní hrou na hranici precizní simulace skutečné války. Moderní grafice zdatně sekundují změny v samotných mechanismech hry, nejedná se již pouze o jednoduchou arkádovou střílečku s vozidly. Autoři posílili týmovou složku silou rozzuřeného mamuta, přidali nástroje pro snadnou koordinaci až čtyřiašedesáti hráčů a prozíravě hru situovali do moderní doby, která skýtá šťavnaté možnosti ze strany válečné techniky.

Chvála bohužel není na místě v souvislosti s hrou pro jednoho hráče, jež řadu pozitiv titulu značně ořezává, zavírá do rakve a pohřbívá dva metry pod zem. Battlefield 2 je opět čistě multiplayerovou záležitostí. Tam, kde konkurence (např. Unreal Tournament) nabízí i síťově impotentnímu jedinci veškerý materiál hry k tréninku proti počítačovým soupeřům, švédští autoři „kontrují" nulovou možností nastavení, deseti relativně malými mapami pouze pro šestnáct hráčů a především nedokonalou umělou inteligencí botů. Rozloha bojišť nedovoluje naplno rozehrát ani partii leteckých soubojů, které jsou mimochodem značně zjednodušeny a o poznání zábavnější než dříve. Na krabice by tak bylo záhodno lepit transparent „Zapomeňte na singleplayer, objevte multiplayer!"

> Na krabice by bylo vhodné nalepit slogan „Zapomeňte na hru jednoho hráče, objevte multiplayer!"

Multiplayerová multizábava

Battlefield 2 opět těží z multiplayerového módu Conquest, definovaného prvním dílem. Zároveň se jedná o jediný přítomný typ hry, což je ovšem logickým krokem, neboť jsou mu přímo poplatné veškeré herní možnosti od návrhu map až po novinky v oblasti taktiky. Koncept zůstal nezměněn – základem jsou „kontrolní body", u kterých se hráč v případě smrti oživí a jejichž držení pomalu zvyšuje skóre ovládající strany. Komu skóre klesne na nulu, nebo ztratí všechny body, prohrává.

Jelikož jde primárně o soupeření dvou frakcí, je nutná precizní spolupráce všech členů týmu, jež jsou účelně rozděleni podle profesí. Ačkoliv se počet povolání rozrostl na sedm, každé z nich má svůj účel a přínos pro tým. Medici léčí nebo dokonce polními defibrilátory křísí raněné útočníky, raketometčíci jsou nenahraditelní v boji s obrněnou technikou a odstřelovači kryjí válečnou zónu se zákeřností supů. Nasazení opravářů a mediků je navíc ulehčeno automatickým opravováním / léčením jednotek okolo v případě, že jedou ve vozidle. Autorům se podařilo vybalancovat profesní diferenciaci skutečně



Vhodné pro: Každého, kdo chce prožít pravé válečné peklo

skvěle. Mít za zády tým pohotových lékařů, kteří hráče v mžiku oživí, je k nezaplacení, stejně jako ženista zaminovávající přístupové cesty k bráněné vlajce.

Rozkaz, pane!

Aby bylo možné zkoordinovat masovou výměnu kulek všeho druhu ve smysluplnou válečnou operaci, byla zavedena dvojice subprofesí, které jsou nezávislé na dříve vybraném povolání. Přínos velitele čety a komandéra je nečekaně velký. Přestože se hráči již dříve mohli mezi sebou domlouvat na akcích prostřednictvím klávesnice nebo hlasové komunikace (která je mohutně podporována), chyběl zde element přirozené autority, který by přiměl hráče plnit rozkazy a podřídit se potřebám týmu. Velitel čety řeší situaci poměrně obstojně, i když je pouze na půl cesty k všemocnému komandérovi. Na rozdíl od něj velí menším jednotkách, přímo se účastní boje a je schopný pružně reagovat na situaci v poli – zadávat rozkazy k útoku, obraně, zaměřovat artilerii nebo přivolávat letecký průzkum.

Komandér je naproti tomu stylizací „božského hlasu". Ačkoliv se může coby klasické povolání regulérně účastnit boje, jeho přední úlohou je zakopat se někde v temném rohu týlové základny a hodnotit situaci nad přehlednou strategickou mapou. Na rozdíl od velitele čety může umísťovat artilerii nebo posílat zásoby po celé mapě, zadávat příkazy kterékoliv jednotce a nádavkem pak provést jednorázový scan celé oblasti. Vědět, že se k vlajce na druhém konci mapy šine několik obrněnců, patří k základním strategickým výhodám tím spíše, když jim lze jednoduchým kliknutím vyslat naproti dělostřeleckou salvu. Velitelské speciality se průběžně a relativně rychle obnovují, díky čemuž se v klánech skutečně využívají a jsou nanejvýše přínosné. Ovšem pozor! Radiostanice a dělostřelecké baterie umístěné obvykle v týlu lze zničit a bryskně tak nepříteli zatnout tipec. I tak ale komandérovi zůstane neocenitelná možnost formovat útočné skupiny a udělovat jim rozkazy. Útok nekoordinované tlupy třiceti lidí na sehranou rotu lze přirovnat snad jen k invazi lumíků proti sešikovaným Rommelovým liniím.

Úlohou komandéra je zakopat se v temném rohu základny a hodnotit situaci nad strategickou mapou

Charakteristickým rysem původní hry byl autentický prožitek války, pocit skutečného boje a nutkání skrčit se před tankem za sebemenším zákopem a bojovat až na dno sil. Battlefield 2 zachází mnohem dál, a to nejen díky realističtější grafice, ale především zásluhou řady malých detailů. Běh omezený staminou vede ke zběsilému sprintování od jednoho krytu ke druhému a občas stačí hráč se slyšitelným funěním a tlukotem srdce jen tak tak zalehnout před sprškou kulek. Časté pauzy při přebíjení ženou adrenalin lítých bojů do kosmických výšin, stejně jako momenty, kdy vzduch prořízne ostrý skřek a okolí začnou drtit kladiva dělostřeleckých granátů.

Krásy bojišť

O dlouhodobou zábavu se postará dvanáct unikátních map, z nichž každá je originálním způsobem modifikována pro 16, 32 nebo 64



Start z paluby letadlové lodi

VIRTUÁLNÍ VÁLEČNÁ POLE

Hra interpretuje střet USA s Čínou a Blízkovýchodní koalicí. Jelikož Američané neradi bojují na svém území, jsou mapy situovány především do zelených čínských kopců a prašných pouštních trosek. Každá mapa je sama o sobě unikátem. Útok na vyprahlé město Karkand nutí Američany probojovávat se od jediné vlajky k ostatním skrz hustou zástavbu plnou arabských nepřátel. Zajímavě je také vyřešen útok na Ománský záliv, kde lze startovat jednak z pevniny, tak z paluby letadlové lodi, která nabídne zásobu hned několika letadel, člunů, ale také protiletadlovou baterii. Zpracování bojišť se jednoznačně povedlo a dojem kazí jen velmi podobné uniformy válčících stran. Hráč si musí chvíli zvykat, než rozezná Číňana jen podle rudé hvězdy na manžetách.

TECHNIKA 21. STOLETÍ

Bojová vozidla jsou vizitkou kterékoliv hry z rodiny Battlefield a nejinak je tomu i nyní. Úctyhodnému počtu tanků, džípů a obrněných transportérů s oddělenými střílnami zdatně asistují letadla a vrtulníky. Ovládání bylo oproti minulým dílům konečně natolik zjednodušeno, aby dokonale padlo na kombinaci klávesnice a myši, přičemž veškerá vozidla nyní můžeme řídit v příjemném pohledu třetí osoby. Tepelně a kamerově naváděné rakety navíc značně usnadňují zaměřování, čímž se z poletuch stávají stroje na smrt. Stačí však zasednout k jedné z pozemních statických zbraní a poměr sil je rázem vyrovnán.





Vlak bohužel jen staticky přihlíží



Obléhání prašného Karkandu



Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkratka cvok

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 9/05



Nerozluční přátelé – pousť a M1 Abrams



Nepřipomíná vám přerostlého čmeláka?

hráčů. Zatímco pro 16 hráčů je vždy k dispozici jen několik kontrolních bodů na malém území, v ostatních případech se vždy otevře mnohem širší okolí mapy a jsou přidány nové body. Je tak zřejmé, že hra jednoho hráče je drasticky ošizena o většinu herní plochy. Oproti minulému dílu jsou veškeré mapy o poznání komplexnější a doslova napěchovány množstvím budov a přírodních útvarů vhodných ke krytí a taktizování. V tancích se povozíme kolem ropných věží, budeme se krýt ve stínu mohutných chladicích věží jaderné elektrárny nebo se projedeme po hladině přehrady. Je překvapivé, jakým přínosem se stal i obyčejný jeřáb nebo tovární komín. Zkušený odstřelovač dokáže z jejich vrcholku pokrýt široké okolí, nicméně nechvalně známé „kempování" nehrozí. Účinek zbraní je podřízen hratelnosti a má k realitě daleko, takže i odstřelovač musí zasáhnout postavu několikrát, aby skutečně padla.

Battlefield 1942 ve své době prohnul hřbety většině tehdejších počítačů. O to více překvapuje druhý díl střídmými hardwarovými nároky, které se neopouštějí hranice dnešního průměru a velmi blíží minimální konfiguraci. Uvěřitelné grafice, která navíc v pohybu vypadá mnohem lépe než na statických obrázcích, bohužel neodpovídá herní fyzika. Proč se jen autoři nepokusili licencovat jeden z komerčních fyzikálních modelů, když je prostředí plné chatrných plotů, desek a harampádí, na které se kulomety těžší než vypasená velryba jen třesou? Pokročilá fyzika se dnes pěchuje i do naprostých propadáků a je smutné, když prostředí v tak komplexní hře je vysloveným manifestem za neinteraktivitu. Nejde vyloženě o chybu, nýbrž o krůček dělící technickou stránku od dokonalosti. K té se naopak blíží zcela nový systém zadávání povelů, které jsou zformovány do přehledné kruhové nabídky přístupné stisknutím jediné klávesy.

Battlefield 2 rozvinul odkaz svých předchůdců po všech stránkách. Nabízí obrovské možnosti týmové kooperace, přináší atraktivní válečnou techniku, propracované herní mapy a moderní grafiku. Nicméně to vše si případný zájemce užije naplno pouze prostřednictvím multiplayeru. Hra je navíc již z výroby otevřená fanouškovským modifikacím, v krátké době tak lze očekávat přísun neoficiálních přídavků. Nestává se často, aby tvůrci splnili všechny své sliby. Battlefield 2 je skvostnou výjimkou.

PROBLÉM S LCD MONITORY

Majitelům LCD displejů jistě přijde vhod informace, že pro spuštění Battlefieldu 2 v rozlišení 1 280 × 1 024 je nutné přidat do zástupce programu na ploše parametr +szx 1280 +szy 1024.

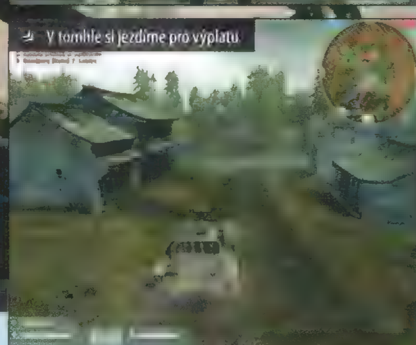
AŽ JÁ BUDU MAJOREM...



Na oficiálních serverech Electronic Arts přináší Battlefield 2 nový systém honorování hráčů, v němž se jejich výsledky z boje průběžně ukládají a v závislosti na dosažené hodnosti jsou jim otevírány nové bonusy. Je libo novou, účinnější zbraň pro každé z jednotlivých povolání? Stačí se snažit, hra měří úspěšná zabití, asistence při zabití a mnoho dalších aspektů. Zajímavý způsob, jak hru zpestřit a zároveň vyšachovat pirátské servery, které nic podobného nenabízejí.



Kde je tady nejbližší



V tomhle si jezdíme pro výplatu



Vozidla nemají bez podpory pěšáků šanci

Jen jedna z mnoha plechových krásek

VERDIKT

8,8

+ Absolutní požitek z války
+ Rozsáhlé taktické možnosti
+ Množství funkční válečné techniky
+ Vybalancované a detailní mapy
+ Grafika a její nenáročnost

− Neplnohodnotný singleplayer
− Špatné rozlišování uniforem

Druhý Battlefield přinesl mamutí porci multiplayerové zábavy vystavěné na realistickém prožitku války, týmové taktice a obrovské spoustě věcí, které dělají ra-ta-ta a dum-dum. Jen škoda, že na jednom počítači si člověk příliš nezahraje.

KONKURENTI Nehodnoceno 9,5 8,0

WCG

SAMSUNG

WCG 2005

WORLD CYBER GAMES

Možná existují ještě hráči a příznivci her, kteří netuší co WCG je. World Cyber Games (WCG) jsou v světě elektronických sportů totéž, jako olympiáda pro klasické sporty. V jednotlivých zemích probíhají národní kvalifikace a vítězové těchto kvalifikací pak odjíždějí na velké finále do jedné ze světových metropolí.

Společnost Intel nedávno uvedla první platformu dvoujádrových procesorů Intel zahrnující procesor Intel® Pentium® Extreme Edition 840 s taktem 3,2 GHz a čipovou sadu Intel® 955X Express. Tato platforma uživatelům zpřístupňuje práci s videem ve vysokém rozlišení, kvalitní zvuk s příslušnou 3D vizualizací, digitální design a zábavní hry.



Národní finále World Cyber Games 2005 je součástí veletrhů INVEX 2005 a DIGITEX 2005 24.-27.10.2005.

VÍCE INFORMACÍ A REGISTRACE NA:

WWW.WORLDCYBERGAMES.CZ

Hlavní partneři







Partneři




CDPROJEKT




SUPERGAMER.CZ importer.cz Zembla Xtrail


Mediální partneři GameStar gamezone DOUPĚ score PC WORLD e-Sports.cz playMOBIL HREJ!

BloodRayne 2

Je libo ranní šálek krve?

Žánr Akční [illegible] **Výrobce** Terminal Reality **Distribuce v ČR** CD Projekt **Homepage** [illegible] **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta **[illegible]** [illegible] **Cena** [illegible]

Každý máme své chutě. Jedni si nedokáží svůj den představit bez šálku kávy, jiné uklidní jen reportáž o zvířátkách. U některých ale přesahují i hranice slušného chování. Apetit upírů je nade vše nezvyklý. Nikomu z nás neimponuje představa, že by se právě jeho krk měl stát hřištěm další vydatné svačinky jednoho ze zubatých stvoření. BloodRayne přichází ze světa, v němž je krev žádaným zbožím, temnota se šíří i ve dne, a vysoký rolák se cení víc než pytel zlata. Uvidíme, jestli nám dá důvod, proč ji ve změti dalších akčních her nepřehlédnout.

Krev, mňam

Noční krupobití vyhnalo z ulic krysy i bezdomovce, každou krví lákající bytost. Ale to mi nesmí stát v cestě. Potřebuji pít, potřebuji teplou, sladkou chuť čerstvé krve. Procházím se zapadlými částmi města a hledám. Nic. Ach, matko nás všech žíznivých, sešli mi osamoceného smrtelníka. Slunce vychází. Nic víc. Jen absťák a nesnesitelný pocit žízně.

Druhá BloodRayne se na PC objevuje s nezvyklým zpožděním a po četných odkladech, které nevěstily nic dobrého. Jistý pocit skepse je tentokrát na místě. Ovládání, problém číslo jedna u konzolových konverzí, je i hlavním nedostatkem staré dobré dhampirky. Děkujme bohu, že nám tvůrci svěřili do rukou (či spíše myši) kontrolu kamery. Ale co naplat, v divokých soubojích je situace spíše k zoufání. Nepřehlednost je slabé slovo, jak vyjádřit frustraci z cirkusového představení, které vás při nich čeká.

BloodRayne přichází ze světa, kde se vysoký rolák cení víc než pytel zlata

Na druhou stranu, hra nezůstává nic dlužna své krvavé pověsti. Je jedno, jaké jste rasy či profese, vaše krev je stejně červená a právěbarvu revoluce budete potkávat na svých cestách nejčastěji. Tečou potoky krve, které překryjí předměty v okolí. Pijete ji a sajete, abyste si doplnili zdraví. Můžete nepřátele přeseknout vejpůl za zurkotu krve. BloodRayne 2 není hrou pro slabé natury. A už vůbec ne pro děti.

Dobré, ale mohlo být i lepší

[illegible] chásku k procházkám. Sedím na stromě a pozoruji zástupy milenců, jak se procházejí po parku, ruku v ruce, líbají se na svá teplá ústa. Netuší, že za pár okamžiků budu jejich milenkou já. Netuší, jak rychle to skončí.

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabo[illegible] pro blon[illegible] [illegible]ky a [illegible]stácie

[illegible]

Ani buřinka tě nezachrání

KRVAVÁ LÁZEŇ

Slovo upír vyvolává v lidské mysli jednoduchou asociaci – krev. BloodRayne není hrou pro slabé povahy. Krev v ní potkáte na každém kroku.





BloodRayne není jen název hry, ale také její hrdinka. V prvním díle pomstila svou rodinu, aby v tom druhém musela čelit oživlé legendě svého otce, „milovaného" tatínka, se kterým v jedničce skoncovala. Nepíší se ale třicátá léta 20. století. Nacházíme se v době o 60 let později, kdy jsou upíři znovu na vzestupu a uskupení Cult of Kagan plánuje konečně potlačit nadvládu lidské chasky. Neviděli jsme něco podobného už dříve, není námět hry jen oprášeným tématem, které je dávno za svým zenitem? Máte pravdu.

Jenže co si budeme povídat: příběh sice originalitou nečiší, inspirace filmovými díly je patrná, ale něco podobného jsme mohli čekat – první díl byl proslulý hloupoučkou zápletkou a slušná hodnocení si vysloužil zejména nevídanou atmosférou. BloodRayne 2 v tomto ohledu neutíká kritice, kterou si vysloužil její předchůdce. Jistě, jsou tu nápadité pohyby při boji, o nichž si více povíme za chvíli. Na druhé straně se ani náplň hry nevymyká šedi průměru. Budete vraždit tuny nepřátel (což přestane bavit už v první druhé misi), občas skákat po tyčích, přelézat překážky atd. Vše je ale nemastné a neslané. Nebýt bossů, kteří plní roli jediné schopnější výzvy, vypnul bych hru po několika nudných minutách.

Proč? Je hezké, že si pro nás tvůrci připravili oku lahodící pohyby a komba. Proč jich ale využívat, když k usmrcení nepřítele vede i jednodušší cesta? Pro doplnění zdraví musí naše hrdinka pít. Krev, samozřejmě. Vyskočí některému z upířátek na ramena a zakousne se do páchnoucího krčku. Když je nakrmena, seskočí a máchnutím dýky se svým obědem skoncuje. Podobné hrátky můžete opakovat stále dokola – skočit na jednoho protivníka, přeseknout, přesunout se na druhého, rozporcovat. A tak stále dokola. Vím, co si říkáte – nemusel jsem využívat „skulinky v pravidlech". A máte pravdu. Když ale kamera a ovládání nedovolí smysluplné a přehledné souboje, budete se stejně jako já snažit se zástupem protivníků co nejdříve skoncovat.

V řadách tvůrčího týmu se ale i tak našli schopní betatesteři, kteří fintu prokoukli, a tak se vám nepřátelé s postupem hry stále častěji postaví ozbrojeni – typicky tyčí nebo dalším nástrojem, který najdou ve svém okolí. Jak na ně? Stačí pár dobře mířených kopů, tyč letí k zemi a sličná BloodRayne se sápe po krku svého soka. Aby ale kritika alespoň na chvíli odezněla, musím tvůrce pochválit. Nabídka útočných komb je slušná, bitky nabídnou při využití speciálních sil (zejména zpomalení času) zajímavou choreografii a závěreční bossové se starají o příjemné zpestření.

Přišel čas zúčtování

Nádhera. Dva sladoučké krčky devatenáctiletých dítek. Teplá, horká krev plná vzrušení z jejich vzájemné lásky stéká do krku a já se cítím jako nejsilnější bytost na světě. Ti dva už ale nikdy sílu své lásky nepocítí. Žízeň si nevybírá.

Na povrch se noří další otázka. Atmosféra? Snad je to jen můj skromný dojem, možná ale prostá skutečnost. Druhý díl částečně potratil kouzlo svého předchůdce. Atmosféru jako by nahrazují tuny těžkých bitek a drobných puzzlů, které před vás tvůrci postaví.

Jaká je tedy BloodRayne 2, ptáte se? Chcete jistě stručnou odpověď a té se vám také dostane. Stále si při jejím hraní budete připadat jako v upírském světě, v němž se vyplatí střežit si vlastní krk. Ale mohu-li něco s čistým svědomím doporučit, pak je to návrat k prvnímu dílu. Ten druhý totiž kvalit svého předchůdce (minimálně na PC) nedosahuje.



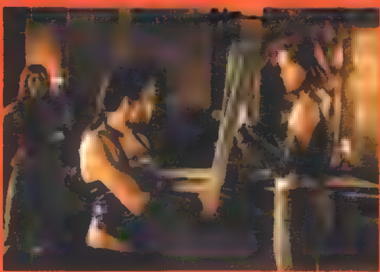
Vhodné pro: Upíry, kteří se tajně ukrývají v lidských řadách





FILMOVÁ BLOODRAYNE

Upírská tématika je v Hollywoodu provařená. Proto není velikým překvapením, že se i herní BloodRayne dočká svého filmového zpracování. Nepříjemně ale překvapuje současná kvalita snímku, který se blíží ke svému definitivnímu finále. Uwe Boll, režisérský maniak, který jako postrach víří herním světem, podle všeho zničí pověst i renomé další herní série – napovídají tomu první dva zveřejněné trailery, v nichž se BloodRayne propadá až ke dnu nudy a nevkusu.



VERDIKT

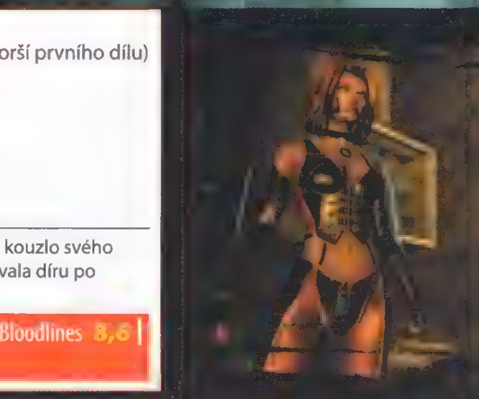
6,1

➕ Bojová komba
Atmosféra (přestože horší prvního dílu)
Zajímavé prostředí
Ucházející zpracování

➖ Ovládání a kamera
Příběh a náplň hry

BloodRayne nám vyrostla a zesílila, hra ale potratila kouzlo svého předchůdce – sympatickou atmosféru, která zacelovala díru po chybějícím příběhu.

KONKURENTI: BloodRayne 8,0 | Vampire: Bloodlines 8,6 | Legacy of Kain: Defiance 7,4



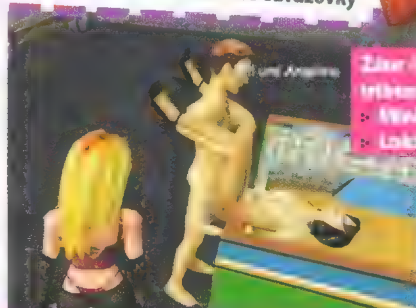
Lula 3D

Vzrušující polygony konečně na scéně

VORSPIEL MIT LULA

Vhodné pro: Obdivovatele naivních blondýnek s výstřihem o velikosti širokoúhlé obrazovky

Kladli jste si někdy otázku, proč jsou ryze podprůměrné tituly jako Postal nebo Deer Hunter komerčně velmi úspěšné? Na vině je odlišnost, fakt, že jde o něco natolik nekonvenčního a úchylného, až to vytahuje hráčovu peněženku z kapsy, mezitím co se mezi zuby dere syčivé „Musím to mít!" Erotika ve hrách stále nepatří k natolik obvyklým prvkům, aby se z Luly 3D nestal těsně po jejím oznámení očekávaný trhák. „Ha, profesionální, inteligentní erotická adventura!" zaplesá srdce mužovo, zatímco srdce puberťáka rovnou skáče bungie. Bohužel i zde platí Moorův zákon o nepřímé úměře mezi očekáváním a výsledkou kvalitou, a tak to s onou profesionalitou, erotikou a zejména inteligencí není tak horké.



Žánr Adventura • Výrobce CDV • Vydavatel CDV • Distributor v ČR • Homepage • Minimální konfigurace • Lokalizace • Cena

San Francisco je charakterizováno jediným bordelem s bezprostředně přiléhajícími ulicemi

Vnady žhavé adventury

Ačkoliv má série Lula původní kořeny ve velmi vtipné a nápadité budovatelské strategii zaobírající se pornografickým průmyslem, německá firma CDV ji s novým dílem transformovala do podoby syntetické 3D adventury se vším všudy. Výsledek tak trochu připomíná českého Poldu – vtipné dialogy lemuje řada bizarních postav a na rozdíl od vážných adventur, které takřka bez výjimky stavějí na záchraně světa, se zde objevuje jednoduchá, minimalistická zápletka. Blonďatá Lula od minula povyšila. Ve své hollywoodské vile obklopené personálem, jenž se viditelně postaral o zruinování světových zásob silikonu, natáčí po desítkách filmy s excitujícími názvy typu Pohádky tisíce a jedné žhavé noci a další. Co čert nechtěl, jednoho dne se na plac nedostaví trojčata, hlavní hvězdy nového trháku. Chajda vrátného je v troskách a bezpečnostní záznamy zachycují několik podezřelých mužů v černém pohybujících se kolem domu. Nadměrně obdařené osazenstvo vily se místo záhadného zmizení věnuje samo sobě, a tak Lula nasazuje jehlové podpatky, minisukni a vyráží na poctivou detektivní pátračku.

Jednoduchý příběh, který hráče nezatěžuje jakýmikoliv zvraty a překvapivými odhaleními, patří paradoxně k tomu lepšímu, co Lula 3D nabízí. Hra si nehraje na monstrózní konspirační spektákly, provází nás pouze obyčejným smolným dnem pornohvězdy, tak jak to před lety dělal slavný Larry z dílen Sierry. Stejně jako on není ani Lula hrou založenou na erotice. Přestože na tvrdě přirážející páry šmírácky narazíme na každém druhém rohu a postavy se neštítí peprných komentářů na témata, při kterých by puritáni páchali masové sebevraždy čajovou lžičkou, jde jen o vtipné zpestření mezi dialogy a používáním předmětů. Kdo čekal víc erotického dusna, nechť navštíví videopůjčovnu nebo vysokoškolské koleje.:-)

Přitlač, brouku!

Lula 3D je polygonovým road movie, při jehož hraní postupně navštívíme San Francisco, zapadlý motel u dálnice (s množstvím souložících párů k pasivnímu pozorování) nebo americký venkov.

LULA – VZESTUP A PÁD PORNOHVĚZDY

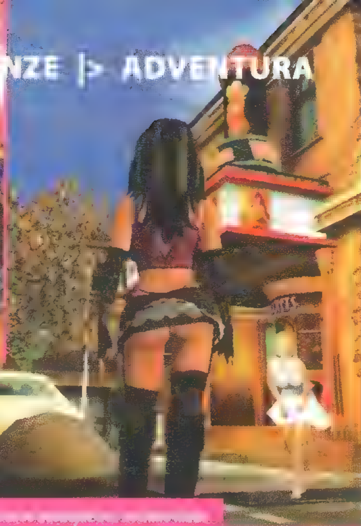




Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok







Příznivci volného stylu a rozsáhlých adventur si nicméně mohou nechat zajít chuť – například San Francisco je charakterizováno jediným bordelem s bezprostředně přiléhajícími ulicemi, dál hra Lulu jednoduše nepustí. Mnohem více potěší množství charakterově vyprofilovaných postav, jejichž hlášky dokáží pobavit. Je zde prodavač lihovin, který klasifikuje obyvatelstvo podle druhu jím preferovaného alkoholu, tupý vyhazovač Hank nebo prodavač u benzínky s panickým strachem z žen. Autoři si utahují z řady věcí – z Billa Gatese, z tenisového lokte masochistické dominy nebo jen ze způsobu, jakým Lula zvedá předměty ze země – rozkročmo stylem striptýzové tanečnice.

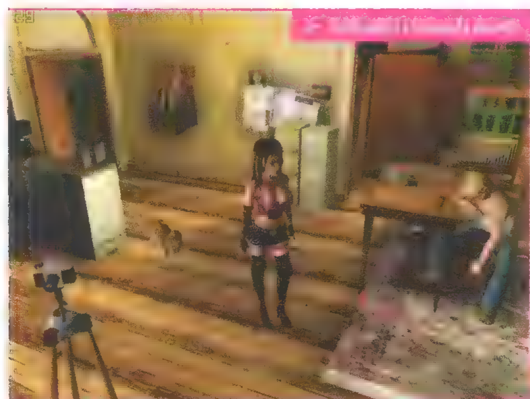
Žel, autoři fatálně zklamali při tvorbě adventurní kostry. Proč jen je nutné kvůli získání klíčků od auta promluvit s několika postavami v PŘESNÉM pořadí?! Natvrdlý produkční Brian zpočátku neví, o čem je řeč, aby si po kýžené kombinaci rozhovorů s několika dalšími postavami NÁHODOU vzpomněl, že je měl celou dobu v kapse. Naštěstí jsou jednotlivá prostředí, ve kterých se Lula aktuálně pohybuje, natolik malá, že má hráč možnost v krátké době vyzkoušet většinu kombinací, nicméně to hratelnosti nepřidá. Navíc tvůrci opět podlehli modernímu trendu akčních meziher, jež jsou vysloveně otravně a nesmyslně zapracovány přibližně do poloviny hry. Ty hráče nutí, aby se mačkáním všehovšudy dvou kláves skrýval za překážkou a zároveň ostřeloval nepřátele medově pomalým zaměřováním. Hanba!

Lula i její kolegyně se viditelně postaraly o zruinování světových zásob silikonu

Dalším zásadním problémem je těžkopádné ovládání. K nevýhodám ženy v jehlových podpatcích a minisukni (dá-li se něco o formátu ubrousku považovat za minisukni) patří, že při vyšších rychlostech vykazuje značnou prostorovou nestabilitu, a tak se Lula svou křečovitou chůzí pohybuje dosti nemotorně. Naštěstí si lze na klasickou „akční" kombinaci myši a klávesnice rychle zvyknout, nezačne-li ovšem hráč úkrokovat, což vypadá asi jako extravagantní pokus o komunikaci morseovkou skrze podpatky. Horší situace nastává při práci s inventářem. Každé vytáhnutí předmětu z prostorově zakřivené podprsenky (vejde se do ní totiž i krabice s pizzou) je otázkou notné chvilky a hraní nesmyslně zdržuje.

Vyvrcholení

„Lehký podprůměr a výš ani krok," vynáší konečný rozsudek hranatá grafika, jež kombinuje jednoduchá prostředí s nevzhlednými postavami. Je zajímavé, že modely Luly a dalších ženštin se autorům docela povedly. Jistě bylo zábavnější modelovat postavu, která připomíná prolnutí ženy a terénního automobilu, než kostrbaté bezdomovce a vyhazovače. Kdyby Lula 3D neobsahovala sporadickou erotickou složku a dávku vtipu, neštěkl by po ní ani obtloustlý pes Dusty, který se jinak kolem hráče celou dobu záhadně potuluje. Na druhou stranu je příjemné, že autoři nevsadili pouze na tvrdou pornografii a snažili se v první řadě udělat hru, byť ta se přibližuje pouze méně povedeným adventurám.







VERDIKT

4,5

➕ Je to klasická adventura, žádné interaktivní monstrum
Jednoduchý příběh

➖ Těžkopádné ovládání
Zastaralá grafika
Příliš krátké a jednoduché
Nulová nápaditost

Od Luly jsme čekali mnohem víc než jen zastaralou adventuru prostoupenou erotickým oparem. Každopádně na rozdíl od zbytku interaktivní pornografické produkce ji lze hrát bez trvalých následků.

KONKURENTI: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude Nehodnoceno | Lula the Sexy Empire Nehodnoceno | Playboy: The Mansion 6,7

Worms 4: Mayhem



Milý Pepíku, granáty máš v ledničce, nezapomeň na bazuku u dveří. Nezlob venku. Mamka

Mezi nejbrutálnější a nejzvrácenější bývají často počítány hry jako Postal či Manhunt. Kdyby se však sečetl počet možných způsobů, jak sprovodit protivníka ze světa, vítězem by asi byli nenápadní růžoví červíci, kteří se na krabici své nejnovější reinkarnace Worms 4 honosí nálepkou „vhodné pro děti od 3 let". Holt i vraždit se musí umět. Nekonečné červí války usměvavých červů, kteří se navzájem ohrožují arzenálem, před kterým by i Bílý dům zbledl závistí, se v krátkém čase vrací již potřetí na naše monitory.

Worms 4 bohužel žádnou červí revoluci nepřináší

Bohužel právě v tom je asi největší problém hry. Za posledních 20 měsíců vyšli nejdřív s velkou slávou Worms 3D, loni v prosinci se nám dostalo Worms Forts (recenze v Doupěti 1/05) a neuplynul ani rok a máme tu další díl. Proč však vyšel, není úplně jasné. Neznamená to, že by byli Worms 4 špatným titulem, nepřináší však takřka nic tak revolučního a převratného, aby se dala přítomnost pokračování obhájit (pokud samozřejmě nebereme v úvahu peníze, které prodejem tvůrci vydělají – což může být, přiznávám, docela silný argument).

Worms 4 zavrhují experiment v podobě Worms Forts a vracejí se k principům série. Dva týmy červíků jsou náhodně rozházeny po mapě (ostrově) s jediným cílem – zlikvidovat své soupeře. Největším rozdílem oproti současným reality show zůstává fakt, že nejde o zábavu v reálném čase, ale hru na kola. Týmy a červíci v nich se střídají a v každém kole je možné jednou (u některých zbraní vícekrát) zaútočit na protivníka. Prostředí jsou různorodá, dají se postupně deformovat a likvidovat, zkrátka vše vypadá stejně jako ve Worms 3D.

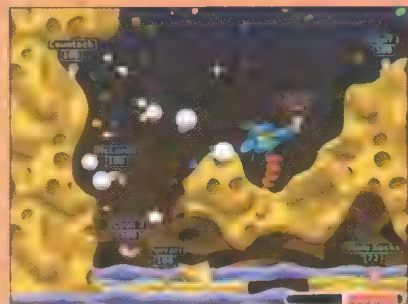
I zbraně se příliš nezměnily. Je tu základní bazuka, granáty, naváděné střely, ale i červí specialitky typu vybuchující ovce či stařenky. Nechybí ani stavění mostů, „ninja rope" pro rychlý přesun přes hory a doly a samozřejmě stará dobrá červí atmosféra. Autoři opět pocuchají vaše bránice prostřednictvím vtipných videí, ale i hláškami červíků v samotné hře.

Důchodci jsou zákeřná zbraň

Nic z toho však nezametá pod stůl nadhozenou otázku – proč vlastně Worms 4 vznikli? Ano, je tu pár nových zbraní (odstřelovačka, plynové granáty), pár šílených nápadů (např. možnost upravovat „oblečení" červů, vytvářet ultimátní týmovou megazbraň), samotáři si užijí ve speciální kampani či při plnění různých úkolů, ale podobný výčet je většinou doménou datadisků.

Worms 4 zkrátka až příliš připomínají sportovní série od EA Sports – malá evoluce v rekordně krátkém čase. Ovšem zatímco v EA už z logiky věci nemají jinou možnost, než se neustále snažit přibližovat realitě, u šílených a originálních Worms působí dobře zpracované, ale ideově chudé pokračování nepatřičně.

JAK VYPADÁ IDEÁLNÍ HRA PRO MULTIPLAYER?





VERDIKT

7,0

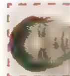
+ Skvělá zábava
+ Nadhled a vtipy tvůrců
+ Šílené zbraně
+ Nové mise

− Nepřináší nic převratného
− Náročnější než klasičtí Worms ve 2D

Unikátní akční záležitost plná vtipu a nadsázky, která trpí chorobou „všechno už tu bylo minule".

KONKURENTI: 7,1 | 8,0 | Nehodnoceno

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí





NHL Eastside Hockey Manager 2005

Marná snaha dohnat staršího sourozence, dějství druhé

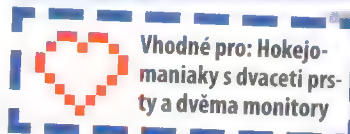
Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

Žánr Hokejový manažer :- **Výrobce** Sports Interactive :- **Distributor v ČR** CD Projekt :- **Homepage** www.sigames.com/ehm :- **Minimální konfigurace** Procesor 433 MHz, 128 MB RAM, 500 MB na HDD :- **Lokalizace** Titulky :- **Cena** 999 Kč

Zatímco světu fotbalových manažerů vévodí výtvor britských Sports Interactive (Football Manager), situace v hokeji je poněkud odlišná. Ano, můžeme říct, že jednoznačným králem simulujícím práci hokejového funkcionáře je série NHL Eastside Hockey Manager od stejného studia. Protože se zároveň jedná o jedinou podobnou komerční hru, titul je to více než formální. Loňská premiéra se neobešla bez značných porodních bolestí a ani letos bohužel nejnovější díl EHM neřeší spoustu problémů.

Byť mnohým sportovním analfabetům postačí k rozlišení fotbalu od hokeje jiná barva hřiště, hokej OPRAVDU není fotbal na ledě s divnými hůlkami. Zdánlivě primitivní poučka zde není vůbec od věci. Většina problémů EHM vyplývá z prosté skutečnosti, že autoři opět použili engine z Football Manageru a nazuli mu brusle. To, co je vhodné pro fotbalový simulátor, však nebývá ideální u hokejového kolegy. Nemusíte mít doktorát z matematiky, abyste pochopili, že když fotbal hraje jedenáct hráčů a několik náhradníků a hokej čtyři neúplné pětky a dva brankáři (tj. 20 hráčů), k nimž navíc musíte nachystat formace pro přesilovky, oslabení atd., bude třeba zvolit zcela jiné ovládání. Bohužel sestavování formací v EHM je kvůli kopírování fotbalu opět horší než u staříčkého prvního hokeje od EA Sports z roku 1993.

Obecně většina ovládacích prvků je ve hře řešena nešťastně. Tradičním klišé herních recenzí bývá přirovnávání špatného ovládání k nepřehlednosti Excelu, EHM je však podle mého soudu mnohem horší. Zatímco ve zmíněném tabulkovém procesoru najdete vše v jedné jediné liště, herních menu je v EHM několik. Jejich rozdělení je však nelogické a zatímco některé položky se vesele dublují, jiné abyste hledali metodou pokus-omyl.





Ale což, člověk je tvor přizpůsobivý – na ovládání si po čase zvyknete. Mnohem závažnější jsou nedostatky v samotných základních kamenech série – koučování zápasů. Opět je velmi problematické analyzovat dění na ledě a vyvodit z něj adekvátní důsledky. I když hra obsahuje vylepšený engine zápasů (který se podobá FM, avšak dění nesleduje v reálném čase, ale pomocí cca vteřinových „skoků"), situaci vám neulehčí. Góly padají jedním nebo dvěma způsoby a sledování celých zápasů zabere příliš mnoho času.

EHM je nejlepší hokejový simulátor, bohužel zároveň i nejhorší

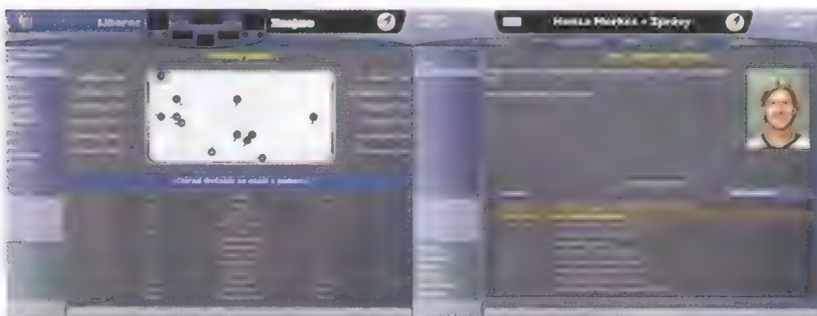
Na druhou stranu autorům nelze upřít snahu alespoň částečně řešit problémy. Kromě zmíněného vylepšení zápasového přenosu částečně pomohli své reputaci i v české extralize. Hodnocení klubů je mnohem reálnější (i když stále několik týmů trpí supermanovským efektem), a tak je (na rozdíl od loňska), o co hrát. K dispozici je množství evropských ligových soutěží včetně relativně věrných soupisek a samozřejmě NHL, která je ze všech nejpropracovanější, a zážitek ze hry je tak nejlepší. Lokalizace formou titulků není špatná, nicméně budete se muset smířit s krkolomnými konstrukcemi a zmatečnými nápisy.

NHL EHM 2005 ani zdaleka nenabízí stejnou zábavu jako Football Manager od stejných tvůrců. Je méně domyšlený, propracovaný, hůře ovladatelný, avšak jedná se o jedinou hru, která se zabývá řízením hokejového týmu na profesionální úrovni.

NENÍ MANAŽER JAKO MANAGER



Český způsob chápaní slova manažer posílá osobu této funkce nadosmrti do kanceláře. V Británii se „manažer" nezajímá jen o chod klubu, nákupy, prodeje a mzdy hráčů, ale také třeba o řízení zápasů, a ve skutečnosti se tak jeho činnost kryje i s funkcí hlavního trenéra. V NHL EHM máte na starosti jak úřednickou, tak sportovní práci. Můžete se dokonce zajímat i o tréninky a juniorku, nebo tyto starosti přenechat počítači.



VERDIKT 6,6

+
- Jediný hokejový simulátor
- Zlepšené sledování zápasu
- Hra je v češtině
- Česká extraliga se dá hrát

–
- Odpudivé ovládání
- Nedostatek informací o dění na ledě
- Nadržování některým klubům
- Spousta dalších chyb a nedostatků

Jediná volba pro fanoušky hokeje, která se však kvalitou nemůže vyrovnat fotbalovým kolegům. Komplikované ovládání hru odsunuje do kategorie „jen pro silné nervy".

KONKURENTI: NHL Eastside Hockey Manager 6,5 | Football Manager 2005 8,5 | Championship Manager 5,5

Chrome: SpecForce

Špinavá hra kolonizačních orgánů podle polských tvůrců

Upřímně: Kdo z vás si vzpomene na téměř dva roky starý Chrome, malé překvapení, jehož hvězda zhasla stejně rychle jako politická kariéra Standy Grosse? Polská naděje vstupovala na trh s ambicemi vyššími než šikmá věž v Pise. Přirovnání k italské historické památce je přitom na místě. Na první pohled vypadal Chrome neobyčejně a originálně, pod povrchem nás však nic převratného nečekalo. Všímáte si té podoby?

Nemá cenu rozebírat nedostatky titulu, který dnes už prakticky nikoho nezajímá. Zraky hráčů se upírají na jiné hry, a chceme-li udělat polským tvůrcům radost, částečně i na pokračování s přídomkem SpecForce, které by mělo sledovat nastolenou tradici prvního dílu. Opět se jedná o futuristickou sci-fi střílečku, zasazenou do blízké budoucnosti, přesněji řečeno do 22. století. Dokonce i hlavní postava, příslušník elitní jednotky Bolt Logan, zůstala zachována. Otázka, nadepisující další část recenze, se proto nabízí sama.

Žánr [illegible] ▸ **Výrobce** Techland ▸ **Distributor v ČR** [illegible] ▸ **Homepage** [illegible] ▸ **Minimální konfigurace** Procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, 2 GB na HDD, 64MB grafická karta ▸ **Lokalizace** Titulky ▸ **Cena** 799 Kč


Nepřátelé vystupují většinou v přesile

Co je tedy nového?

Příběh. Komplikovaná zápletka se odehrává několik let před původním Chrome. Znamená to, že se ve hře pomalu rozpínají náznaky problémů, které jsme řešili v prvním díle. Kolonizování planet snad v žádné počítačové hře nedopadlo dobře a ani SpecForce není výjimkou. Většinou se jedná o malý problém, který zbortí dlouho budovaný systém během několika chvil. Zde tuto černou ovci představuje čerstvě kolonizovaná planeta Estrellia, která se ne a ne podřídit zaběhlým pravidlům. Na tvrdý buben tvrdá záplata, řekly si jednoho dne vládní orgány a na planetu tajně vyslaly specialisty z oddělení SpecForce. Po příletu na místo běží vše podle očekávaného scénáře – planeta je nalezena pod nadvládou lidí, jejichž životním krédem je zločin.

Roli spasitele obstaráte právě vy. Náplň misí se většinou minimalizuje na pochod k vyznačeným bodům na mapě a řešení zadaných úkolů. Dobývání nepřátelských základen, přepadávání utajených konvojů či obyčejné přestřelky s „vesmírnými teroristy" jsou vaším denním chlebem. Na svůj úděl vesmírné ruky zákona si přitom brzy zvyknete. Na papíře zní herní dění jako nechutně suchá záležitost, před kterou se i školní hodiny biologie jeví jako docela příjemně

FOTOSERIÁL

Zničení nepřátelské základny krok za krokem







1. Mise začíná. Parťák vám ukazuje cestu, stačí sledovat jeho hbité nožky, případně mu pomoci s nepřátelským odporem.

2. Za horizontem se objevuje nepřátelská základna, místo, na kterém by za několik chvil nechtěl být nikdo. Bude tu horko!

3. Rozlousknutí centrálního počítače trvá jen několik sekund (jedná se vlastně o futuristické pexeso) – cesta je rázem volná.

4. Nálože jsou položeny, nyní stačí rozmetat poslední vlnu odporu a spěchat zpátky k vlastní základně.

5. Hotovo. Při stálé teplotě pečeme několik minut… Tohle doma nezkoušejte!


Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Fanoušek kvalitních her a dobré punkrockové hudby

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD





Vhodné pro: Otrlé příznivce futuristických střílecek

strávené chvíle. Autoři si však byli dobře vědomi toho, že pokud mise neoživí, hráči titul odloží do šuplíku hned vedle prášků na spaní, a udělali vše pro to, aby se tak nestalo.

Standardní střílečkovou náplň díky tomu doplňuje možnost řídit různá vozidla (včetně futuristických raket či nebezpečných Walkerů), povedené hackování počítačů nebo boj proti laboratorně upraveným exemplářům dravé prehistorické zvěře.

Aby toho nebylo málo, disponuje hlavní hrdina speciálním oblekem, který mu umožňuje vyvolat jeden ze čtyř pomocných módů. Konkrétně se jedná o energetický štít (zvýší odolnost), neurální urychlovač (klasický bullet-time), podporu pohybu a nakonec neviditelnost, která vám často zachrání krk. Abyste pomůcky mohli využívat naplno, musíte při sobě nosit dostatečné množství baterií, potřebných pro aktivaci.



Ve SpecForce platí staré herní pravidlo: co si nevystřílíte sami, to nemáte

Sázka na špatnou kartu

SpecForce však má také mnohé nedostatky. Ten největší objevíte v prostředí, ve kterém budete s týmem operovat. Téměř celá hra je nelogicky zasazena do oblastí hustého lesa, jehož negativa hravě překonávají jakékoliv pozitivní stránky. Už po polovině hry dáte cokoliv za sebemenší změnu, té se však dočkáte až v několika posledních misích – pokud se tak daleko vůbec odhodláte.

Stejně jako před dvěma lety budete i nyní plnit zadané úkoly zásadně v týmu; nejdříve pouze jako jeho člen, později se vaše hruď bude pyšnit metálem označujícím velitele jednotky. Výhody povýšení by se ale daly spočítat na prstech jedné ruky válečného invalidy, který neopatrně zacházel s granátem. Nejednou budete stejně jako já skřípat zuby při předčasném ukončení mise, odůvodněném mrtvými spolubojovníky. Bohužel i zde platí staré herní pravidlo – co si nevystřílíte sami, to nemáte.

Ani umělá inteligence protivníků nepatří na seznam věcí, které mají polští vývojáři označeny nálepkou „best of". Nepřátelé využívají početní převahy (zřejmě aby zamaskovali svou neschopnost), mnohdy ještě drze doplňují své řady Walkery. Pokud dojde na přímý boj, vybírá umělá inteligence nepřátel mezi dvěmi možnostmi – rychlým úprkem za nejbližší překážku, nebo naopak naprosto nelogickým zastavením se na místě. Ani jedno na atmosféře nepřidá.



Starý Chrome v novém?

SpecForce je postaven na vylepšeném enginu původního Chrome, což je poznat takřka na každém rohu. To, z čeho jsme byli před dvěma lety na větvi, dnes představuje pouze lehký nadprůměr. SpecForce se od původního Chrome změnil graficky jen minimálně, ba co víc, díky temnému a statickému zpracování lesa může hráč snadno získat dojem, že se mu první díl líbil ještě víc. Hádat se nebudeme, jedno je však jisté: určitě byl pestřejší a barevnější. Pochvalu si tentokrát zaslouží česká strana za výborně zpracovanou lokalizaci (titulky), díky níž hráč snadněji pochopí příběh. Bohužel známe i akce, které si překlad zaslouží víc. A není jich málo.



VERDIKT

6,7



- Mnoho oživujících prvků
- Možnost ovládat vozidla
- Lokalizace



- Umělá inteligence
- Stereotypní prostředí
- Průměrné grafické zpracování
- Podobnost s prvním dílem

Očekávané pokračování zajímavé sci-fi střílečky Chrome nakonec nedopadlo úplně podle představ. Tak snad příště…

KONKURENTI: Chrome [illegible] | Halo [illegible] | Half-Life 2 [illegible]

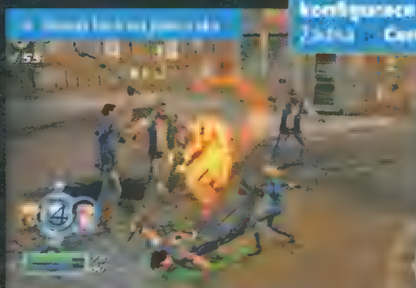
Fantastic Four

Až budu velký, chci být superhrdinou!

Žánr Akce • **Výrobce** Seven Studios • **Distribuce v ČR** CD Projekt • **Homepage** www.sevenstudios.com • **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM • **Lokalizace** Žádná • **Cena** 1 499 Kč

Byli jste ozářeni radiací? Nezoufejte! Z vašeho příběhu vytvoříme výtečný komiks, natočíme průměrný film a naprogramujeme obdobně řádní hru. Pokud zavoláte nyní, nabídneme vám dvousměnnou práci jako nemocniční rentgen zdarma!

Zašlá sláva komiksových hrdinů z poloviny minulého století dnes prožívá závratnou resuscitaci. Největší zásluhu na tom jistě má film, který o prázdninách přinesl nejen vynikající přepracování Batmana, ale také neméně populární série



Fantastická čtyřka ze štětce Stana Lee (autor Spider-Mana) a Jacka Kirbyho (spoluautor Kapitána Ameriky). Pokud to tak půjde dál, naše děti už nebudou chtít být popeláři, ale pracovníky v kolabujících jaderných elektrárnách, aby jim příhodný únik plutonia také propůjčil nevídané superschopnosti.

V jednoduchosti je síla

Fantastická čtyřka se stejně jako většina komiksových adaptací hráči nesnaží vnutit převratné novinky nebo složitější herní model a poslušně rezignuje na jednoduchou automatovou mlátičku. Jsou zde čtyři hrdinové s rozdílnými vlastnostmi, náklaďák speciálních pohybů, bonusů či miniher a zámořský trajekt střední velikosti plný nepřátel. Punc rodinné zábavy hře dodává kooperativní multiplayer ve dvou na jednom počítači, přičemž primární poslání bavit, což by mělo být cílem každého titulu, je patrné na každém kroku. Bohužel se stejně často projevuje i konzolový původ hry. Pod pojmem myš si autoři představují jen laboratorního hlodavce a bohužel jsou zároveň přesvědčeni, že u počítačů sedí čtyřruké chobotnice schopné pojmout ovládání křižující napříč celou klávesnicí. Cvik je u Fantastické čtyřky podmínkou, kdo se nechá odradit hned na začátku, uplatnění zde nenajde.

Komiks přímo nabízí materiál čtyř postav, který tvůrci dokonale využili. Kamenný Thing, s nímž si užijeme asi nejvíc legrace, drtí protivníky jednou ranou a jeho komba jsou smrtící. Elastický Mr. Fantastic vyniká jednoduchými

Minihry jsou inspirovány výcvikovým střediskem šimpanzů, stačí jen rychle mačkat zadané klávesy

hackovacími minihrami, zatímco Invisible Woman a Human Torch jsou schopni střílet na dálku. Úrovně jsou hustě rozděleny na menší celky, ve kterých se postavy střídají a často si i asistují. Hráč se může mezi postavami volně přepínat, což se hodí zejména při soubojích s bossy, při nichž se zajímavě využívají schopnosti každého člena týmu. Například hned zkraje Invisible Woman znehybní silovým polem obrovskou ještěrku a Human Torch jí vyšle v ústrety pár dobře mířených ohnivých koulí.

Plnou parou vpřed!

Prostředí střídá prostředí spolu s divokým tempem odesílání protivníků tam, kam komik-







Michael Stern
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok



Vhodné pro: Paranormální entity a příznivce automatovek



sovi padouchové po smrti odcházejí (peklo to není, protože by už dávno prasklo). Přestože jde po celou hru v zásadě o jedno a to samé, hra se zuřivě brání stereotypu neustálým přívalem primitivních miniher. V temných ulicích města tak například Thing strhává pobudy z balkónů (respektive strhává balkony) a Invisible Woman využívá svých schopností zneviditelnění nebo telekineze. Minihry jsou inspirovány výcvikovým střediskem šimpanzů, stačí jen rychle tisknout určené klávesy a doufat, že neomrzí dříve než za pár hodin. Mezi příjemné vlastnosti Fantastické čtyřky totiž patří, že hráče nikde nic nebrzdí.

Příznivce bojovek potěší hra sadou speciálních úderů, jež lze za kredity postupně vylepšovat. Potěšující je, že většina chvatů dříve či později nalezne své uplatnění a jejich vyvolání je víceméně pohodlné. Zajímavým nápadem jsou tzv. finišery, možnost dorazit bosse ještě předtím, než se jeho životy stanou ohroženým druhem. Stačí namačkat určenou kombinaci kláves a hráčův hrdina se zlotřilcem v dramatické animaci skoncuje.

Ve jménu průměrnosti

Proti nekompromisní linearitě úrovní a herní době okolo deseti hodin je postaveno množství odemykatelných artworků a doplňujících arén. Ačkoliv se hra z nepochopitelných důvodů rozprostírá na čtyřech discích, nedočkáme se jediné ukázky z filmu. Příběh je vyprávěn břitkou kadencí in-game sekvencí, jejichž kvalita, tak jako grafika celé hry, je poplatná horšímu průměru. To však rozjetou akci nijak nebrzdí, nepřátelé létají po obrazovce, speciální údery hýří barvami a okolí lze do určité míry zdemolovat.

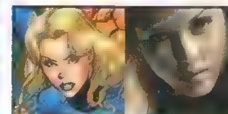
Pokud se ovšem strefíte. Ignorace myši vede k nutnosti neustále centrovat výhled zvláštní klávesou, která dále přispívá k mačkací dezorientaci. Zaměřování (další tlačítko do zmatečního guláše) je opět ušito na míru gamepadu a ne klávesnici. Pokud překousnete tyto chyby, čeká vás příjemná oddychovka plná primitivní, nenáročné akce. Pokud ne, nedávný Punisher je mnohem lepší komiksovou volbou.

FANTASTICKÁ ČTYŘKA

Kvarteto hrdinů, které ozářila kosmická síla při ambiciózní výpravě do vesmíru, se potkává se čtenáři komiksů již od roku 1961. Filmová adaptace se zrodila až letos, nicméně kvality tištěné série snímek ani zdaleka nedosáhl. A kdo vlastně legendární Fantastickou čtyřku tvoří?



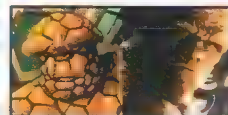
Reed Richards alias Mr. Fantastic Mozek celé skupiny a iniciátor vesmírné mise dokáže natahovat své tělo do extrémních rozměrů. Právě na tom se dosyta vyřádili trikaři ve filmu, kde si jej zahrál Ioan „Hornblower" Gruffudd.



Sue Storm alias Invisible Woman Něžná část týmu dokáže nejen vytvářet neproniknutelná silová pole a smrtící projektily, ale také se zneviditelnit. To je trochu škoda, neboť její role se zhostila krásná Jessica Alba.



Johnny Storm alias Human Torch Nejmladší člen čtyřky je žhavý nejen povahou, ale také tělem. Obalit se smrtícími plameny pro něj není problém, navíc může létat a předstírat, že je jen obyčejný fireball.



Ben Grimm alias the Thing Grimmův vizážista měl bezpochyby nejvíc práce, neboť Thingovu kůži nevratně pokrývá vrstva skály pevnější než ocelový pancíř. Dokáže se s touto anomálií tento „řadový" astronaut vyrovnat?



VERDIKT

5,5

+ Akce, akce, akce
+ Spousta miniher
+ Čtyři rozdílné postavy

− Ovládání a kamera
− Primitivnost
− Linearita a krátkost

Nepřátelé se valí proudem, aby zastínili koncepčně jednoduchou arkádu s nepovedeným ovládáním. Kupodivu se to vše dá chvíli poměrně dobře hrát.

KONKURENTI: Spider-Man 2 [illegible] | The Punisher 6,5 | Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 6,0

Codename: Panzers – Phase Two

Přísloví mají pravdu. Neopravuj, co není rozbité

Žánr Realtime strategie **Výrobce** Stormregion **Distributor v ČR** Cenega Czech **Homepage** www.panzers.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** 1 199 Kč

Jak se pěstují moderní hry, které zaujmou a oslní hráče, a přitom vydělají obrovský balík peněz? Německá CDV zná odpověď: stačí zvolit komplexní téma (např. druhou světovou válku), vybrat atraktivní žánr (strategii), zpřístupnit koncept hry masám a vymyslet atraktivní název. Právě tak vzniklo Codename: Panzers, které se k nám vrací se svým poselstvím jednoduché strategie pro dolních deset milionů. Intuitivní ovládání, neustálá akce, nelinearita misí a to vše zabaleno do příjemného grafického kabátku. Takový byl Codename: Panzers – Phase One. A ani druhá fáze není jiná.

Rok se s rokem sešel

Rok trvalo vývojářskému týmu Stormregion, než vypustil Phase Two. Na zbrusu novou hru byl zatraceně rychlý a není divu. Engine zůstal zachován, a tak nic nestálo v cestě bleskovému vývoji. Právě rok práce vývojářů ale jakoby nezměnil vůbec nic. Nainstalujete hru a budete jen nevěřícně koukat na monitor. Proč?

Oba díly jsou od sebe na první pohled nerozeznatelné. Počáteční šok ale rázem pomíjí, nemáte ostatně ani čas se jím zabývat, když přichází čas boje a tří kampaní. Ta sestává ze tří částí. Můžete hrát za fašistickou německou chásku, která se vrhá na vyprahlou Afriku, nebo Spojence, bojující v Itálii. Bonusem jsou partyzáni, s nimiž se vydáte osvobodit jejich rodnou Jugoslávii.


Kolona tanků obklíčila město

Ač první pohled tvrdí opak, grafika prošla menším liftinkem. Jedná se spíše o detailnější textury, propracovanější objekty a další drobnosti, které ale neovlivňují výsledný efekt. V jednom ale před autory smekám. Přímé in-game animace doplňují příběh hry, a utváří tak ryzí filmovou atmosféru.



Phase Two se snaží pocit filmového zážitku simulovat po celou dobu hraní. Ani tak z vás nevyprchá pocit, jako byste se dívali sté Vánoce po sobě na Mrazíka. Celý Codename: Panzers – Phase Two je uplácán z totožného těsta jako předchozí díl. Ze začátku budete dobývat nepřátelské území s hrstkou statečných. S narůstajícím respektem získáte větší a větší armádu. A takhle pokračujete až k vítěznému konci. Jen tak, bez zadrhnutí a ani si nestačíte uvědomit, že všechno zde už přece bylo.

Reálný či zábavný?

Stejně jako minule je hratelnost povyšována nad realitu. Proto je na denním pořádku, když banda pěšáků dokáže obyčejnými puškami, byť za delší dobu, zničit obrněný tank. Ano, účinnost zbraní. Element, který jsem proklínal u předchozího dílu, ale autoři jej znovu nevyřešili. Tanková bitva vypadá zprvu komicky. Obě obrněná monstra se setkají tváří v tvář, zastaví se na místě a začnou pálit. Než jeden z nich tupě vybouchne, uplyne fůra času.

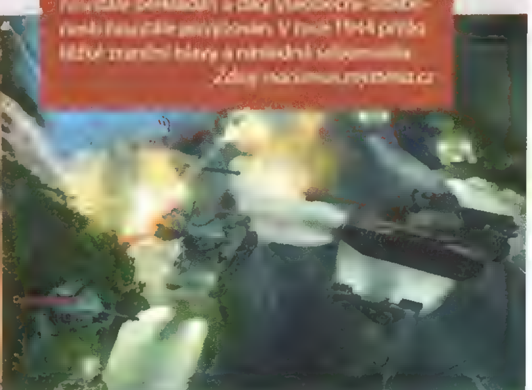
Dalším broukem je nezničitelnost terénu. Když spadne bomba, utvoří se obyčejně kráter. Ne v Codename Panzers. Zde vznikne pouze černá šmouha, jež by se dala srovnat s inteligencí nepřátel. Ať si říká, kdo chce, co chce, na AI



ERWIN ROMMEL: POUŠTNÍ LIŠKA

Narodil se 12. listopadu 1891 v německém Heidenheimu. Chtěl se stát inženýrem, ale v roce 1910 narukoval do armády. Povýšil na [illegible]








Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

nikdo z autorů nesáhnul. Oponenti (ale i spojenci) se dokáží zachovat stejně hloupě jako v předchozím dílu. Byl jsem svědkem situace, kdy se německý tank zasekl o dům. Místo toho, aby zacouval a otočil se, raději ještě přidal. A i když byl pod palbou, stále se snažil probourat si cestu. Rychlejší ale byli mí vojáci s plamenomety, kteří vystrnadili posádku palbou a tank byl rázem můj.

Vesměs to jsou jen malé chybičky, které jsou důležité asi jako tkaničky u bot na suchý zip. Téměř všechny vady na kráse jsou navíc eliminovány u perfektního multiplayeru. Není nad to vést lité boje o klíčové egyptské pevnosti, taktizovat a snažit se ošálit humanoidního soupeře. Ve hře nechybí ani nouzová tlačítka pro artilerii, kobercové bombardování, přesnou bombu nebo průzkumná letadla. Multiplayer u Codename: Panzers – Phase Two má zkrátka rozhodně co nabídnout.

Pokud jste snad základní pravdu o Codename: Panzers – Phase Two nepochopili z předchozích odstavců, nastává správný moment vysvětlit vám podstatu druhého dílu hry. Vlastně – druhého dílu? Nikoliv, jde o pouhý datadisk, který by se měl prodávat za menší peníz. Pokud se ale nebudete ohlížet na předchůdce, dostane se vám jedné z nejlepších válečných strategií. Je chytlavá, jednoduchá a velmi působivá.



VERDIKT

8,1

+
- Nové jednotky
- Kampaň za partyzány
- Nespočet aut a náhradních dílů

–
- Málo novinek
- Pochroumaná AI nepřátel
- Místy přehnaná obtížnost

Codename: Panzers – Phase Two je spíše datadiskem než skutečným pokračováním. Ale když přijde ke slovu tuhý boj, je stále jednou z nejlepších válečných strategií vůbec.

KONKURENTI: Act of War: Direct Action 8,6 | Desert Rats vs. Afrika Korps 7,1 | Blitzkrieg 7,0

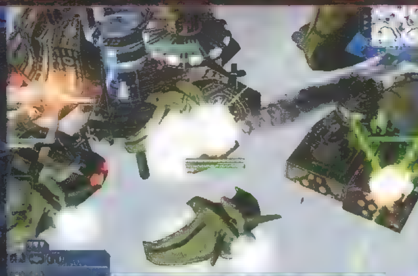
Earth 2160

Přežije lidstvo třetí úder sci-fi klasiky?

Jen pamětníci a vymetači herních antikvariátů si vzpomenou na rok 1997, kdy se střetly ambiciózní strategie jako Dark Earth, Dark Colony nebo Earth 2140. Z podezřele náhodných kombinací Temných Zemí si prorazila cestu na povrch zejména poslední jmenovaná polská RTS, která vedle nádherné 2D grafiky předvedla brilantní odlišení dvou válčících frakcí – Spojených civilizací světa (UCS) a Eurasijské dynastie (ED). Pokračování Earth 2150 na sebe o tři roky později vzalo formu jedné z prvních 3D strategií, u kterých se trojrozměrný svět neukázal šlápnutím vedle. Země byla zničena jadernou válkou, Měsíc obydlený Lunární korporací (LC) měl ke kolapsu blíž než český model sociálního zabezpečení, důsledkem čehož všechny tři frakce bojovaly o své místo na Marsu. Nyní, pět let po posledním úspěchu série, je třeba dobýt galaxii a západní trhy.

Žánr Strategie :: **Výrobce** Reality Pump :: **Distribuce v ČR** Hypermax :: **Homepage** www.earth2160.com :: **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM :: **Lokalizace** Titulky :: **Cena** 999 Kč

Již teskliví zpívaný song v hlavním menu prozradí, že půjde o galaktickou operu se správně namíchanou atmosférou a stopovými prvky humoru. Autorům se podařilo ještě více prohloubit rozdíly mezi jednotlivými stranami a navíc přidat čtvrtou, řádně extraterestriální rasu Morphidů. Lidstvo je vytlačeno ještě blíže za hranici přirozeného výběru. Hlavní počítač přetechnizovaných UCS totiž vyhodnotil člověka jako přebytečný prvek v jeho sledu algoritmů, a tak vše organické jednoduše vyhubil. Stal se tak jakýmsi následníkem startrekovských Borgů. Jednotlivé strany si představíme v kampaňovém boxíku, nyní se věnujme kampani pro jednoho hráče. Tam, kde hry jako Warhammer 40k: Dawn of War spoléhají na multiplayer, Earth 2160 nabídne čtyři středně dlouhé kampaně, které zaujmou odlehčeným přístupem. Sbohem překombinovaným vesmírným opusům, jež svou vážností konkurují rakovině plic. Enginové sekvence se věnují hlavním hrdinům a s nadhledem si z nich střílejí. Důstojnice LC živě debatují, jak si ve skafandru nepoškodit účes, pořuštělí ED by nejraději vymazali z mapy každou imperialistickou loď, zatímco Morphidé vynikají správně slizkým „škvrrgrrt" faktorem.



Poctivé vesmírné retro se hraje lépe než většina hyperoriginálních mutantů

Hold kořenům

Celá série se již od svého vzniku nesnažila bořit brány žánru, ale představuje vždy jen řemeslně dobře propracovanou RTS s těžbou surovin a vlnami jednotek padajících v žáru bitvy. Earth 2160 je v tomto ohledu poctou svým předchůdcům. Ano, jsou zde hlavní hrdinové, kteří sbírají nové zbraně a lékárničky, jednotkám dochází munice a mohou se krýt v troskách jako v loňském Ground Control 2, ovšem v pozadí stojí stará dobrá stavba základny spolu s hledáním nalezišť. A nutno říci, že takové vesmírné retro se hraje lépe než většina hyperoriginálních mutantů.

Vhodné pro: Konzervativní sci-fi stratégy a příznivce vesmírných žen v těsných skafandrech



Ubráníme generátor proti vzdušné přesile?



[illegible]

MEZIPLANETÁRNÍ SEZNAMKA

Eurasijská dynastie (ED)



Potomci sovětských soudruhů, kteří se v prvním díle utkali s UCS, se spoléhají na konvenční techniku, jíž vévodí prastaré tanky s mohutným pancéřováním. Suroviny sbírají hypermoderními kombajny a základ- [illegible] celý komplex připomíná fantaskní ocelová města.

Lunární korporace (LC)



[illegible] vzápětí zatažena do bojů. Vojenství se jakousi zvláštní náhodou ujaly ženy a mužům přenechaly domácí práce. Jejich lehkým jednotkám dominuje letectvo, ba co víc, každá vojanda má svůj jetpack. Stavby se vrší do stupňovitých věží a suroviny těží přímo statické budovy.

Spojené civilizace světa (UCS)



Mrazivě chladný je hlas křemíkových mozků civilizace strojů. Jádro armády tvoří silní pěšáci, kteří jako by z oka vypadli terminátorovi. Superpočítače mohou díky technologickému stromu vynalézt umění teleportace nebo zneviditelnění. Těžba je asi nejkonvenčnější z celé hry – rychlí dronové a rafinérie s přistavitelnými přistávacími plochami.

Morphidové



Nová mimozemská rasa se postarala o pořádné překvapení. Žádné budovy nebo sběr surovin, pouze základní dělnice schopné morfovat do dalších vojenských jednotek. Výrobu nahradilo množení dělením, těžbu automatické vstřebávání v blízkosti nalezišť. Hra za Morphidy je zkrátka jiná. Menší množství jednotek nahrazují svou silou – pokud bychom vměstnali raketovou obranu USA do gumového záchranného kruhu o velikosti stadiónu, dostaneme velmi minimalistickou představu o Morphidském křižníku.



Jeden křižník a se základnou je konec

Všimněte si odrazů ve vodě

Smrtící rozdíly

Diferenciace stran je dále podpořena využitím surovin. Obligátní zřídla vody a žíly krystalů či rudy jsou hustě nakupeny na každé mapě, stačí natáhnout mechanickou paži nebo vyslat kombajn. Každá frakce má nicméně jiné potřeby – UCS z vody leda rezavějí šrouby, a tak se soustřeďuje na rudu a krystaly. Stejně tak unikátní jsou i technologické stromy. Již v Earth 2150 si mohl hráč doslova skládat vlastní jednotky – vybrat podvozek, namontovat zbraně, pohon a pancéřování. Myšlenka je nyní dovedena téměř k dokonalosti. Možností je tak akorát, abychom se v nich neztratili, a přitom poskytují dostatek funkčních kombinací. Neexistuje zde ultimátní mamut, na kterého hráč navěsí to nejlepší dostupné vybavení. Použijeme protichemické pancéřování? Jednotka obstojí před tanky, ale o energetické věže se rozbije jako motýl Emanuel o přední sklo tryskáče.

Tytam jsou hranaté krabice s texturou člověka. Earth 2160 se může s velkým náskokem honosit titulem nejlépe vypadající 3D strategie dneška. V pohybu hra skutečně odpovídá pestrobarevným obrázkům, přičemž přízračné zrcadlení na vodní hladině by jí mohla závidět i připravovaná grafická pecka Age of Empires III. Rostoucí počet zobrazených vojáků však žene hardwarovou náročnost do značných výšin, což ale ospravedlňují detailní jednotky obletované volnou kamerou. Majestátní chůze robotů s několika střeleckými věžemi strhne srdce každého scifisty, stejně jako výrazná orchestrální hudba, která by se snad jen nemusela tolik opakovat.

Natvrdlá krása

Umělá inteligence nepatří k nejhorším a předvede i několik zajímavých kousků. Například když si počítač uvědomí, že hráči došly všechny protiletecké jednotky, a zákeřně ty své zvedne do vzduchu. Zároveň však musíme čelit prefabrikovaným invazním šikům o několika jednotkách a situacím, kdy se AI snaží dvěma vojáky ustřílet obří rafinerii, bez ohledu na to, že jim do zad pálí dvě obranné věže. Tak či tak, potenciál čtyř rozdílných stran naplno odhalí až multiplayer. Earth 2160 je skvělou resurekcí vlastní série a klasických RTS obecně. Revoluční vichr přinese zřejmě až AoE III.



Výbuchy, vizitka série Earth

VERDIKT

8,0

+ Skvělá grafika
+ Čtyři rozdílné strany
+ Skládání jednotek
+ Tradiční RTS

− Tradiční RTS
− Slabší AI
− Hardwarové nároky

Proč se honit za originalitou, když to jde postaru, efektně a zábavně? Earth 2160 by neměla chybět v žádné sbírce kvalitních strategií.

KONKURENTI: Command & Conquer: Generals **8,0** | Ground Control 2: Operation Exodus **9,0** | Warhammer 40.000: Dawn of War **8,0**

The Bard's Tale

Zabíjejte za doprovodu loutny

Žánr Akční RPG :- **Výrobce** InXile :- **Distributor v ČR** Playman :- **Homepage** www.thebardstale.com :- **Minimální konfigurace** Procesor 933 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 5,5 GB na HDD :- **Lokalizace** Manuál :- **Cena** 999 Kč

Občas stačí jediné jméno a hra je potenciálním hitem. Připomeňme si jedno takové – Brian Fargo. Každému se po jeho vyslovení může vybavit něco jiného. Starší hráči si jej spojí s nadpisem recenze a vzpomenou na Bard's Tale z 80. let minulého století. Méně starší pak zamáčknou nostalgickou slzu při zmínce o sérii Baldur's Gate nebo Fallout. Ano, šéf společnosti Interplay se vrací se svým vlastním, mnohem menším studiem a snaží se ukázat, jak se dělají hry.


No jó, tak jsi velkej


Štít se může hodit

Série Bard's Tale je stará jako já, což je pro počítačovou hru úctyhodný věk. Nespokojila se však s nudnou penzí a namísto toho se vrací v plné síle. Nejspíš nedonutí ortodoxní „klikaře" (od slova „kliknout", ano?) zvednout pohled od vymazleného geroje z Diabla. Těžce hardcoroví RPGčkáři neopustí házení kostkou a hodinové tvorby postav z Baldur's Gate. Ani po schizofrenních existencích přecházejících mezi šedivou realitou a barevným Morrowindem či Gothicem nemůžeme čekat opuštění jejich model. Nebo ano?

Zahrajte si

Bard's Tale je tak trochu jiná hra. Buď to překousnete, nebo si nezahrajete. Nepřekonáte prsty lámající ovládání, nerozchodíte podivný přístup k volbám kolem hlavní postavy, nepochopíte smysl soubojů, neproniknete do práce se spolubojovníky, unikne vám kouzlo hudby. Doporučuji rovněž nehledět na první dojem. Pak hru zahodíte a připravíte se o hodiny dokonalé zábavy, nebo vám učaruje a pak přijde poněkud smutné vystřízlivění. Či rozčarování? Obě slova se k Bardovi hodí.

Bard není žádný hrdina (ano, jmenuje se prostě jen Bard a ne jinak). Spíš je to klasický antihrdina. Dokazuje to hned první filmeček – díky svému jedinému kouzlu vyvolá krysu, která vzápětí vleze do hospody, kde se jí hostinská pořádně lekne. A tak je to pořád. Bard nezachraňuje svět, stará se jen o plný žaludek, napěchovaný měšec a pěkné dekolty. Pozvolna je však zatahován do mnohem závažnějších úkolů. Co na tom, že mu jde jen o princeznu, jež mu slibuje… domyslete si to sami, dobře?

Zazpívejte si

Bard's Tale by bylo klasické akční RPG. Navíc hodně nepovedené akční RPG. Není tu spousta předmětů, zato zde máme nepříliš zdařilé souboje. Chybí zde výběr povolání a tím zaručená replayabilita, ale zase tu je pochybně umístěná kamera, matoucí záznamník úkolů a minimum vodítek pro rozdělování bodů do vlastností. Jenže těžiště Bard's Tale je jinde. Je v unikátním zpracování pulsujícím atmosférou, v brilantním dabingu, před kterým smekám, v úkolech, jež vás vždy něčím překvapí. A v hudbě, která vás provází na každém kroku provází.

Takže si to srovnejme – Bard je flákač, zrovna procházející nedůležitou vesnicí. Náhodou se zaplete do pomoci několika vesničanům a je tu dobrodružství. Místo vyhřáté postele ho čeká studená země a nepřátelé všude kolem a ke všemu se mu na paty přilepil toulavý pes. Jenže při vedení Barda přes úkoly, jako je hledání Bodba, přičemž Bodbů je hned několik a přehazují si vás mezi sebou jako úředníci formulář, nebo pobití vran, jež se zvrhne v boj o život s oživlými polními strašáky, se budete výborně bavit.

> **Bard nezachraňuje svět, stará se jen o plný žaludek a pěkné dekolty**

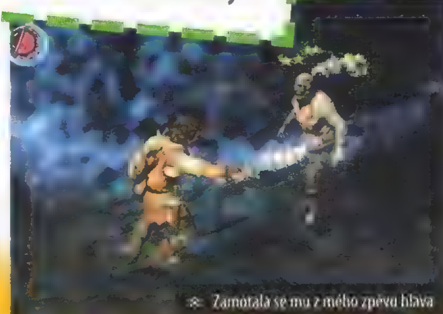
Zakouzlete si

Tvůrci Bard's Tale se prostě rozhodli k většině věcí přistupovat jinak, než je obvyklé. Tam, kde jinde vezmete do ruky obří meč či ultimátní kouzlo, bere Bard za vděk hudebními nástroji. Ať už je to flétna, loutna, harfa, či něco podobného, je to právě hudba, jež vám dá sílu. Zpočátku vás jedna krysa nevytrhne, ale čtyři mocní spolubojovníci časem, to už je něco jiného. Bard od jisté doby není (se svým psíkem) sám. Někdy má k ruce silného bojovníka, nelítostnou lučištnici nebo léčící čarodějku a do toho všeho poletuje světélko, díky němuž vidíte i v temné jeskyni.

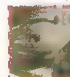
Souboje jsou jiné, můžete taktizovat při výběru spolubojovníků, přičemž sami opatrně pobíháte po bojišti, nebo s Bardem hrdinně chráníte vyvolané bytosti. A když je nejhůř, obětujete jistý kámen a pomoc z nebes v podobě části

Vhodné pro: Milovníky RPG, hudby a staré herní školy


Jen dva?


Zamotala se mu z mého zpěvu hlava

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga





duše krásné čarodějky (té, kterou jdete vysvobodit) vás i vaše pohůnky vyléčí. Je však smutné, že se boje zužují na nudný stereotyp na cestě mezi zázemím a bossem, jenž obvykle číhá u cíle úkolu.

Zasmějte se

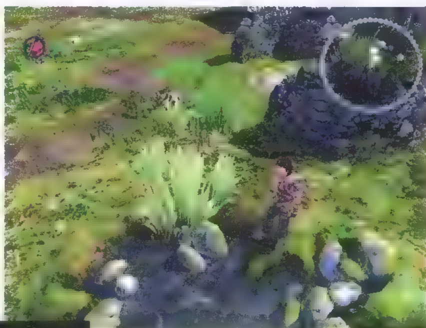
To, co vás na Bard's Tale bude bavit, se však skrývá ještě o malý kousek vedle. V první řadě to je bezkonkurenční prezentace příběhu, která se děje ve třech rovinách. V první jsou to všudypřítomné písně. Ať už pijácká „Tiddly Beer" s podmanivým „Lord Bless Charlie Mops, the man who invented beer", nebo pietní sarkastická píseň nad padlým Vyvoleným (Chosen One – potkáte jich však víc).

Demoverzi najdete na DOUPĚ-DVD 5/05

Druhou rovinu tvoří Bard, jemuž vdechl život svým hlasem Cary Elwes (Žhavé výstřely...). Jeho uštěpačný humor je překvapivě dobrý a ani po čase nepůsobí stereotypně. Dialogy, tvořené volbou mezi usměvavým a zamračeným obličejem, jsou jednou z nejsvětlejších částí hry. Trojici rovin uzavírá nehmotný Vypravěč v podání Tonyho Jaye. Jeho urýpané poznámky na Barda a reálie hry (třeba na množství předmětů nesmyslně padajících z mrtvých příšer – tradiční paradox RPG) vám zpestří hraní úžasným způsobem.

Zase mouchy

Ale jak už jsem zmínil, Bardovo dobrodružství není jen radost. Nejdřív budete muset překousnout ovládání a kameru. Obojí poněkud hůře použitelné. Třeba útok – Bard neseká potvoru, na níž kliknete, ale jen se ožene mečem daným směrem. O utrpení s lukem, který podržením tlačítka myši natáhnete a šíp vypustíte uvolněním myšítka, ani nemluvě. Na druhou stranu si autoři vyhráli nejen s vizáží Barda, ale i všech významných postav. Přes starší grafiku je tak Bard's Tale stále příjemně vypadající záležitostí.



Neboj se, na tuhle zbroj určitě nemáš

Chybky v koncepci hry vám můžou vadit, může vám nesedět sběr věcí – ty se automaticky mění na peníze, lepší vybavení nahrazuje stávající bez vašeho přispění – a podobně. Pokud budete chtít, shodíte Barda z propasti a dole rozcupujete na malinké notičky, ale nic tím nezískáte. Raději mu odpusťte několik falešných tónů a nechte se unášet jeho melodickou hratelností.

VERDIKT 7,9

+ Vyvolávání spolubojovníků
+ Dabing
+ Netradiční situace a humor
+ Jiný než obvyklý přístup k žánru

– Ovládání
– Stereotypní souboje
– Místy příliš okatá linearita

Bard's Tale si musíte zahrát. Ze stejného důvodu, z jakého všechny podnadpisy začínají na „Za-": není důvod, aby tomu tak nebylo.

KONKURENTI: Sacred 7,5 | Dungeon Siege 2 6,5 | Dungeon Lords 7,0

Nibiru

Nová modla milovníků adventur?

Žánr Adventura :: **Výrobce** Unknown Identity :: **Distributor v ČR** Future Games :: **Homepage** www.futuregames.cz/nibiru :: **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 2,5 GB na HDD, 32MB grafická karta :: **Lokalizace** Kompletní :: **Cena** 999 Kč (899 Kč na shop.doupe.cz)

České adventury? Snůška trapných pubertálních vtipů, kreslená grafika a nelogické hádanky jako nechtěný bonus. Takovou nadvládu snášeli hráči poměrně dlouhou dobu a vzhledem k stoupající kvalitě her z tuzemska bylo jen otázkou času, kdy přijde očekávaný zvrat. Stalo se tak teprve před dvěma lety, zato se vší parádou; nebýt Posla smrti, měly by ještě dnes české adventury ve světě horší pověst než naši europoslanci v Bruselu.

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Fanoušek kvalitních her a dobré punkrockové hudby





Nibiru má navíc tu nevýhodu, že se jedná v podstatě o remake (byť upravený) stařičké adventury Posel bohů. To však neznamená, že by titul neměl co nabídnout. Začněme příběhem, věcí, která se autorům povedla na výbornou a která se dá brát jako největší plus. Pamětníci původního Posla bohů budou v tomto ohledu možná překvapení – ten, kdo čekal totožnou dějovou linii, se jednoduše mýlil. Celá úvodní kapitola (celkem jsou tři) je totiž zcela nová a dokonce i hlavní postava byla vystřídána čerstvou, podstatně mladší krví.

České adventury coby snůška pubertálních vtipů? To už dnes neplatí

Více než dva roky trval vývojářům z Unknown Identity návrat na scénu. Nibiru to však na trhu nebude mít vůbec lehké. Zážitek z hororového Posla smrti se totiž do myslí hráčů zapsal písmem natolik silným, že ani dnes takřka neztratil na lesku. Alespoň je co překonávat.


Klasický český panelák

Vhodné pro: Pamětníky a nadšence žánru

Namísto archeologického experta Stanislava Novotného se můžete těšit na ambiciózního Martina Holana, studenta lingvistiky, jenž se na popud svého strýčka vydává do srdce Evropy (přesněji do západních Čech), aby zde prozkoumal nově objevenou německou štolu z druhé světové války. U tohoto jednoduše se tvářícího úkolu pochopitelně nezůstane, děj se brzy začne nebezpečně rozpínat a vaše původní plány se budou bortit jako domeček z karet. Což je ale pro nás hráče jedině dobře.

Nibiru však vytahuje z kapes také další trumfy. Hraní je plynulé a co je hlavní: veškeré úkoly lze splnit logickým a předvídatelným způsobem. Menší záseky (při nichž může dokonce dojít k smrti hlavního hrdiny) sice časem přijdou, jejich rozlousknutí vám však nezabere více než několik desítek minut. Zkrátka pohodové hraní.

Putování Martina Holana končí zhruba po deseti hodinách čistého času, což je na adventuru poměrně slabé číslo. Obzvláště pokud si vzpomeneme na Posla smrti, jehož putování dosáhlo hranice téměř trojnásobné. Ani v dalším srovnání bohužel Nibiru svého kolegu ze stejné stáje neporáží. Ať už se jedná o poloviční počet herních obrazovek, menší počet postav či o třídu horší hudební zpracování. Na druhou stranu potěší grafika, která nejenže je představována v novém rozlišení, ale je především živější a propracovanější. Pochvalu zaslouží také profesionální dabing, který je sice namluvený profláknutými hlasy (J. Šťastný, V. Brabec, P. Soukup), nicméně pořád se hezky poslouchá.

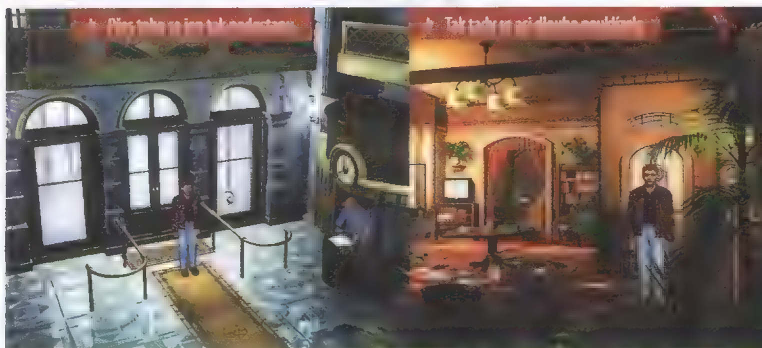
Asi už je vám z předchozích řádků jasné, jak to s českou nadějí jménem Nibiru dopadlo. Ten, kdo má rád adventury, bude i přes menší chybičky spokojen. Králem českých adventur však nadále zůstává Posel smrti.



POSEL BOHŮ

První projekt Unknown Identity se na trhu objevil přesně před sedmi lety. Mezi přednosti Posla bohů patřila krásná VGA grafika, stovka herních obrazovek a povedený dabing. Hlavní postava, nezapomenutelný Stanislav Novotný, pátrá po tajemství ukrytém ve staré německé štole – stejně jako my dnes v Nibiru.





VERDIKT

7,8

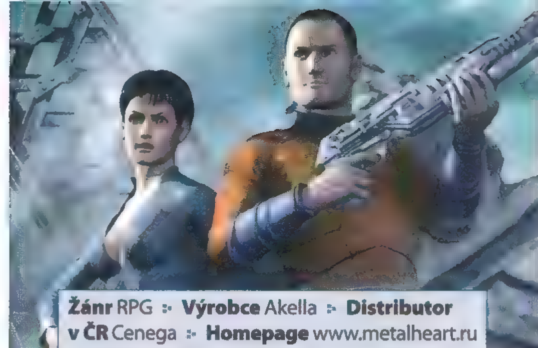
+ Povedený příběh
+ Grafické zpracování
+ Lokalizace

− Krátká herní doba
− Podobnost s Poslem smrti

Dobrá adventura pro dlouhé večery, která však zůstává ve stínu předešlého titulu stejného týmu.

KONKURENTI: Posel smrti 9,0 | Syberia 8,0 | Still Life 8,7

Metalheart:
Replicant's Rampage



Žánr RPG :: **Výrobce** Akella :: **Distributor v ČR** Cenega :: **Homepage** www.metalheart.ru :: **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 3 GB na HDD :: **Lokalizace** Titulky :: **Cena** Neoznámeno

Ruská odezva na legendární Fallout je tu. Uspěje?



Michal Acer, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

Radioaktivní série Fallout se pro mnohé stala modlou. Týká se to samozřejmě jak hráčů, tak i vývojářů, kteří se k ní svými dílky chtějí přiblížit. Před několika lety dostala podobný nápad i ruská společnost Akella a světu oznámila práce na zajímavě vypadajícím RPG Metalheart: Replicant's Rampage, které konečně po více jak třech letech překotného vývoje spatřilo světlo světa, takže můžeme posoudit jeho kvality.

Vlastní příběh hry je zasazen do budoucnosti. Role hlavních hrdinů se ujímá část osádky kosmické lodi Gloria, přesněji řečeno její kapitán Lanthan Signi a jeho sličná pomocnice na postu druhého pilota Cheris Sheridan. Na jedné z obchodních cest se Gloria za podivných okolností porouchá a zřítí se na neznámou planetu Protion. Úkol našich hrdinů je na první pohled prostý – musí najít způsob, jak se co nejrychleji dostat domů. Menší obrat však nastane v okamžiku, když zjistí, co se na planetě Protion děje a že zde budou mít víc práce, než očekávali. Ačkoliv nastíněný příběh vypadá poněkud banálně, nedejte se tím zmást. Postupem času se začne pěkně zašmodrchávat a být neskutečně zajímavý. Víc ale neprozradím!

Ve hře ovládáte dva hrdiny najednou, postupem času se vaše parta může rozrůst až na šest lidí. Každá z postav má takřka tucet atributů a vedle toho můžete ještě využívat služeb podpůrných implantátů (kterých je ve hře několik stovek). S nimi je to stejné jako v životě – některé vaše tělo přijme lépe, jiné nikoliv. Právě proto musíte navíc dopovat ampule taktonik, díky nimž můžete žít s implantáty déle. Co se týká vlastní hry, je takřka vše podobné Falloutu – pohybujete se rozsáhlým světem, plníte nejrůznější úkoly, sem tam se utkáte s nepřáteli a tak dále. Zcela identický je i systém boje a dokonce i zbraně mi připadaly nějak moc podobné. Byl k opisování od slavnějšího kolegy nějaký důvod? Ačkoliv je hratelnost prvních pár hodin poměrně na úrovni, v pozdějších fázích hry se začnete trochu nudit, čemuž nepřidá ani velké množství bugů. Ze zcela nevysvětlitelných důvodů se postavy na některý místech zasekávají a nechtějí se hnout z místa, ale to je jen kapka ledovce.

Grafické zpracování Metalheartu by nemuselo být špatné, ovšem kdyby hra vyšla před nějakými pěti lety. Můžete namítnout, že to není pravda, ale izometrická 2D grafika se už v dnešní době příliš nenosí, byť se jí nedá upřít jisté kouzlo. I tady všechno až nápadně připomíná Fallout, a zda je to na škodu, či nikoliv, posuďte sami. Jen připomínám, že se píše rok 2005... Škoda, že slova chvály nemohou putovat ani na adresu hudby a zvuků, jichž je ve hře skutečně minimum. Po většinu času se tak bude do vašich uší rozléhat blahodárné ticho, což je prohřešek, který se neodpouští. Rodným jazykem autorů je ruština, což je znát – překlad do angličtiny se příliš nepovedl. Některé věty zní hodně kostrbatě a podle všeho asi hru ani netestoval rodilý mluvčí nebo alespoň korektor (u nás by však nedostatky mohla napravit chystaná česká lokalizace).



Budeme se modlit za vaše duše

Vhodné pro: Čekatele na apokalypsu

Byl k opisování od slavnějšího kolegy důvod?

Vault 13? Kdepak!

To nebudou rakve

Osobně jsem od Metalheart: Replicant's Rampage očekával mnohem víc. Hra jako taková není úplně špatná, nabídne vám zajímavě se rozvíjející příběh, chytlavou atmosféru, spousty osobitých charakterů a po několik prvních hodin solidní hratelnost. Na druhou stranu to stejné v bleděmodrém se na světě objevilo již před pár lety a jmenovalo se to Fallout. Ten navíc neobsahoval drobné chybky a nedodělky, jimiž je Metalheart zamořen. I když na dnešním přesyceném trhu existuje mnoho lepších her, Metalheart si své fanoušky dozajista najde. Nebude jich asi mnoho, ale nějací určitě budou.

VERDIKT

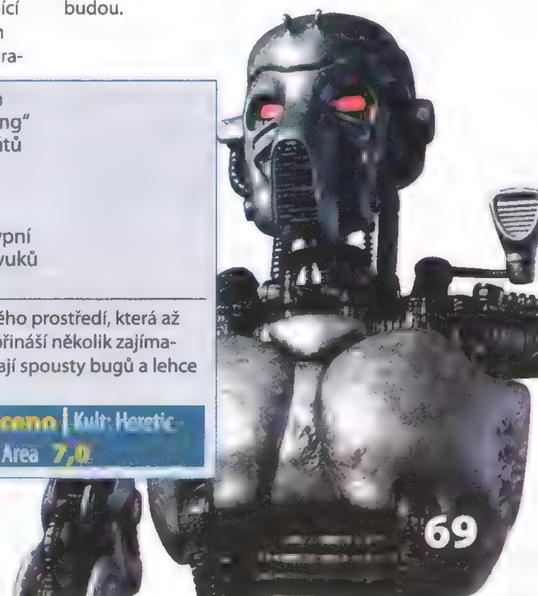
4,8

\+ Zajímavý příběh
\+ „Oldschool feeling"
\+ Použití implantátů

− Časté chyby
− Po čase stereotypní
− Málo hudby a zvuků

Zajímavě vypadající hra z post-apokalyptického prostředí, která až nápadně připomíná kultovní Fallout. I když přináší několik zajímavých nápadů, do šedivého průměru ji strhávají spousty bugů a lehce archaické vzezření.

KONKURENTI: Fallout **Nehodnoceno** | Kult: Heretic Kingdoms **Nehodnoceno** | Restricted Area **7,0**



Charlie and the Chocolate Factory

Milovníkům filmu musí jeho jméno říkat mnohé. Tim Burton, nejoriginálnější režisér Hollywoodu současnosti, se do srdcí tisíců svých fanoušků zapsal nevyčerpatelnou studnicí nápadů, která už dobrých deset let přetéká úspěchy a milionovými zisky na kontě. Pouť Tima Burtona posledně skončila předloňskou (a nezvykle nostalgickou) Velkou rybou. Až dětinsky voňavou a sladkou látku si pro nás Tim nachystal i nyní – Karlíka a jeho továrnu na čokoládu.

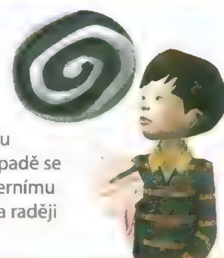
Nebude však řeč o filmu, který vydělal jen v USA za prvních 10 dní přes 100 milionu dolarů. Mánie počítačových her na motivy filmových snímků pokračuje a Karlík a jeho továrna na čokoládu bohužel potvrzuje smutnou skutečnost, že rychlokvašné hry jen kazí pověst dobré předlohy.

Prvním, co vás doslova praští přes oči, je rozlišení 640 × 480. Nicméně to je jen úvod celého představení. Karlík na první pohled nevypadá zle – všem postavičkám propůjčili hlasy filmoví představitelé, což zvedá kredit hry i konečné hodnocení. Neselhává ani pestrobarevná mozaika prostředí, která je identickou kopií filmu, což se na drobné výjimky a výhrady dá říct o celé hře. Tvůrci poměrně věrohodně sledují celý příběh, v němž se malý Karlík stane jedním z pěti šťastných dětí, které mají příležitost navštívit unikátní a magickou továrnu na čokoládu Willyho Wonky. Člověka, který má v prodejích sladkého tajemství monopol ve všech koutech světa.


Laboratoř krýtre se

Dětsky jednoduchý příběh, kouzelné prostředí, skvělý dabing. Co stojí za nízkým hodnocením, ptáte se? Nemožné ovládání, nudná náplň hry. Musím ocenit některé mezihry, které mě dokázaly pobavit. Většina z nich mě ale přiváděla k šílenství. Ještě štěstí, že herní Karlík je velmi krátkou záležitostí. V jeho případě se vyplatí vyhnout se hernímu obchodu obloukem a raději si zajít do kina.

Žánr Dětská hopsačka ▪ **Výrobce** Backbone ▪ **Distribuce v ČR** Neoznámeno ▪ **Homepage** www.backboneentertainment.com ▪ **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta ▪ **Lokalizace** Ne ▪ **Cena** Neoznámena




Hura, našel jsem zlatý tiket!

VERDIKT 2,8

\+ Dabing
Prostředí

– Ovládání
Grafika
Krátké
Žádné nápady

Příšerná grafika, hratelnost i ovládání. A na druhé straně skvělý hudební doprovod s originálním dabingem. Hře se obloukem vyhněte, ale film Karlík a jeho továrna na čokoládu si ujít určitě nenechejte.

RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Série RollerCoaster jako by ztrácela svůj lesk. Po průlomové jedničce a dvojce přišel komercí a 3D grafikou prolezlý třetí díl. Nezklamal, ale ani nepřekvapil. Naši paměť nyní rozehřívá datadisk, který si dal za úkol jediné – odlákat nás ze skutečných koupališť zpět k počítačům. Konec konců, cabrat se ve vodě můžeme i ve virtuálním světě.

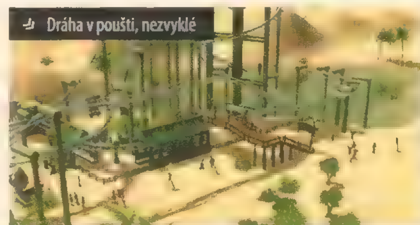
Soaked! je datadisk v každém svém coulu. Bez původní hry si ho nezahrajete, její majitelé se ovšem mohou těšit na příjemnou a pohodlnou integraci addonu do hry. K dispozici je hned osm kapitol tutorialu, které představují skryté i očekávané novinky. Prvními (očekávanými) jsou dekorace, které vás zavedou do pirátského zálivu nebo do bájné Atlantidy. Jenže to je jen pozlátko. Zásadní je otázka managementu, která se naneštěstí dočkala jen drobných úprav – jinými slovy, přibylo několik úkolů, pořádná inovace však nikoliv.

Ale nemůžeme jen kritizovat. Počet atrakcí se zvyšuje na 50 a vodní hrátky nabízejí spoustu vyžití. Bazény, skákací věže, dokonce se vrátily i pověstné tunely, které proslavily první dva díly a v tom třetím z nepochopitelného důvodu chyběly.

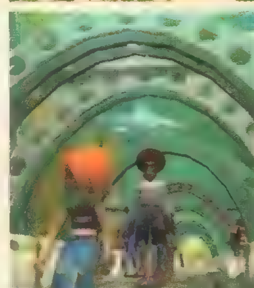
Z nových předmětů potěší megafony, které můžete umístit na vybraná místa, a své využití najdou i vodní děla – nikoliv však k rozhánění davů, ale k jejich příjemnému osvěžování.

Nejlepší na konec. Stará dobrá utilita MixMaster se dočkala vylepšení a nově v ní můžete vytvářet lasery pro ozvláštnění nejrůznějších vystoupení. Tvůrci si dali záležet, a tak můžete určovat úhel i množství dalších parametrů, které výslednou show ovlivňují.

Žánr Budovatelská strategie ▪ **Výrobce** Frontier Developments ▪ **Distribuce v ČR** Seven M ▪ **Homepage** www.atari.com/us/games/rct_3_soaked/pc ▪ **Minimální konfigurace** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 32MB grafická karta ▪ **Lokalizace** Ne ▪ **Cena** Neoznámena


Dráha v poušti, nezvyklé


To je jízda!

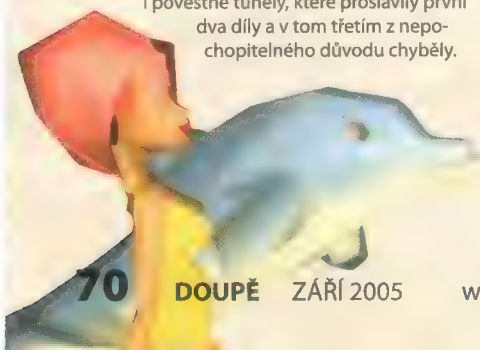


VERDIKT 6,9

\+ Voda, vodička
Nové atrakce
Ovládání
Grafika

– Málo inovací
Nižší životnost

Datadisk třetího dílu je zkrátka jen datadiskem. Přináší spoustu drobností, ale málo těch, které by skutečně stály za řeč.



The Settlers:

Heritage of Kings – Expansion Disc



S každou radikální změnou v osvědčené herní sérii vývojáři riskují, že je fanoušci zadupou do země. Nejinak tomu bylo v únoru po vydání Heritage of Kings. Fóra na oficiálních stránkách hry byla plná ohnivých plivanců, jež dopadaly na hlavy „zrůdných" tvůrců. Co naplat, fanoušci si na novou podobu Settlers zkrátka museli zvyknout. Netrvalo dlouho a do nových Settlerů se mnozí zamilovali, což přinutilo tvůrce k vydání prvního datadisku s příhodným názvem Expansion Disc.

Na rozšiřujícím disku za rozumnou cenu se skrývá devět misí s novými hrdiny, mezi nimiž suverénně dominuje přitažlivý shluk pixelů ženského pohlaví – Asiatka Yuki. Hrdinové hrají podstatnější roli než kdy předtím, neboť značně napomáhají k rychlému vítězství v misích. Autoři jim nejspíš přidali na významu z toho důvodu, že v datadisku vsadili na „vodu a oheň". Mise jsou buďto silně defenzivního, nebo naopak útočného charakteru. Hned v prvních kolech budete muset bránit rozestavěný most a nedalekou vesnici před útokem neidentifikovatelných stvůr. Nečekejte tudíž žádné pomalé rozjížďky.

Co mi však malinko vzalo dech, je novinka v podobě střelných zbraní, kterými jsou silnější jednotky vybaveny. Je sice pravda, že předtím musely podstoupit řadu upgradů, ale ani tak se nelze ubránit dojmu, že střelné zbraně nemají v Settlers co dělat! Pokud to tak půjde dál, můžeme se ve třetím datadisku dočkat tanků, minometů a prvních chemických zbraní, což by asi fanoušci neustáli. Sečteno, podtrženo – za cenu 299 Kč se první dítko hry Heritage of Kings jeví jako rozumná adopce do rodiny každého stratéga. Ale to střílení…

Dobrá práce architekta samouka

VERDIKT 6,3

\+ Devět nových misí
Více taktických úkolů
Grafika
Sexy Asiatka Yuki

− Minimum novinek
Krátká hrací doba

Zábavný, ale krátký datadisk, který působí dojmem polotovaru – co je rychle hotové, nemusí být ještě delikátní.

Žánr Strategie • **Výrobce** Blue Byte • **Distributor** Playman • **Homepage** www.thesettlers.com • **Minimální konfigurace** Procesor 1 Ghz, 256 MB RAM, 400 MB na HDD • **Lokalizace** Titulk • **Cena** 299 Kč

Big Mutha Truckers 2





To jsem já, ehm, hlavní postava

VERDIKT 5,3

\+ Cena
Některé nápadité minihry
Obchodní prvky

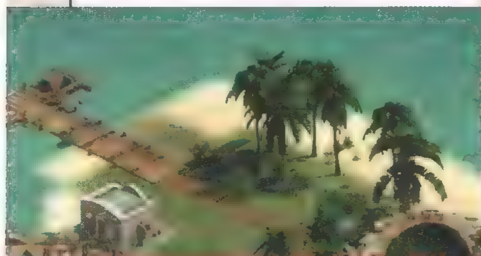
− Zpracování
Po čase stereotypní
Arkádové pojetí

Originální námět, který zabíjí slabé zpracování

Žánr Závody • **Výrobce** Eutechnyx • **Distribuce v ČR** US Action • **Homepage** www.bigmuthatruckers2.com • **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 850 MB na HDD • **Lokalizace** Neoznámeno • **Cena** 299 Kč

TROPICO

Závidíte Fidelu Castrovi jeho moc? Toužíte po vlastním ostrově a Koženého letovisko vám přijde jako chabá náhrada? Chcete vládnout? Relativně nenásilné a levné řešení představuje budovatelská strategie Tropico, která vás postaví do role prezidenta banánové republiky.



Žánr Budovatelská strategie **Rok vydání** 2001 **Platforma** PC **Cena** 600 Kč (v EU)

+ skvělá strategie
+ politické i hospodářské starosti
- náročnější

BROKEN SWORD

Preferujete-li klasiku před exotikou, jistě vás potěší první díl série Broken Sword. Legendární adventura vás totiž zavede v kreslené grafice do pařížských ulic. V dobrodružství amerického turisty George a jeho francouzské přítelkyně Nico se však při pátrání po tajemném templářském spolku podíváte i na další místa.



Žánr Adventura **Rok vydání** 1996 **Platforma** PC **Cena** Neprodává se

+ jedna z nejuznávanějších adventur všech dob
- stáří

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Tři různá velkoměsta v jednom, taková je nabídka posledního dílu slavné gangsterské série Grand Theft Auto. Postupně se projedete virtuálním Los Angeles (včetně Convention Center, kde se každý rok koná největší herní výstava E3), San Franciskem, které je oblastí nezapomenutelných kopců, a městem plným zábavy, neřesti a kasin – Las Vegas.



Žánr Akce **Rok vydání** 2005 **Platforma** PS2, PC, Xbox **Cena** 1 599 Kč

+ nelineární spojení akce, RPG a závodní hry s dlouhou životností
- vhodné od 18 let věku

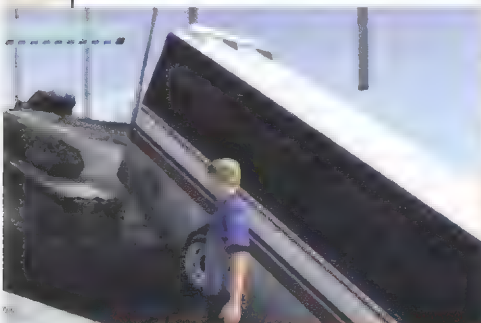
Hráčův rádce

Svět na dlani

I když jste možná letos dovolenou nestihli, do dalekých krajin se i tak můžete podívat. Mimo futuristických scifi planet a fantastických království plných elfů a trpaslíků simuluje herní průmysl také mnohé výdobytky reálného světa. Nejzajímavější hry, které kromě zábavy navozují „jen tak mimochodem" atmosféru blízkých i dalekých krajin, jsme shrnuli v tomto dílu Hráčova rádce.

SOS: FINAL ESCAPE

ZZemětřesení. Co příznačnějšího vás může přivítat ve hře, která vás provádí japonským Tokiem. V originální akci se budete muset v roli mladého novináře spolu s malou dívkou dostat z pekla, které po katastrofě vzniklo, a dorazit k záchranářům. V blízké době má vyjít druhý díl.



Žánr Netradiční akce **Rok vydání** 2002 **Platforma** PS2 **Cena** 600 Kč (v EU)

+ originální hra, akce beze zbraní
- technické zpracování

FAR CRY

Tropy jsou dnes „in". Pokud však nemáte v peněžence dostatečný počet kreditních karet, případně desetitisíců, budete se muset spokojit s virtuálním zpracováním. Doposud nejkrásnější džungli nám nabídla střílečka Far Cry z loňského roku. Krásné exteriéry lákají k ulehnutí na pláž a nicnedělání.



Žánr Střílečka **Rok vydání** 2004 **Platforma** PC **Cena** 999 Kč

+ povedená akce, atmosféra, možnost variabilního postupu
- místo klidného slunění musíte likvidot nepřátele

CAPITALISM

Vyšli jste právě z jeskyně? Spadli z Marsu? Pak se asi budete chtít rychle dozvědět, jak to u nás v Evropě chodí. Jednou z rychlopříruček je složitá strategie Capitalism, která vám však v základech osvětlí princip fungování hospodářství v západní polovině tohoto světa.



Žánr Ekonomická strategie **Rok vydání** 1995 **Platforma** PC **Cena** Neprodává se

+ fungování burzy, ekonomických vztahů
- náročná hra

Za pakatel

299 Kč 199 Kč 499 Kč

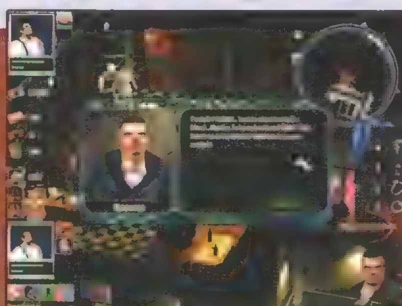
Skvělou zábavu neposkytují jen tituly za tisíc korun. Zajímavé hry se dají sehnat mnohem levněji

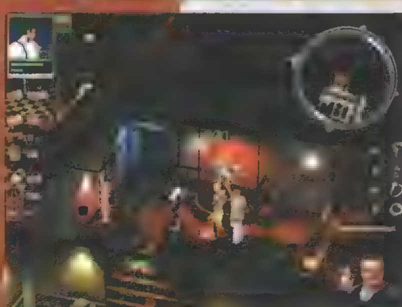
Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí



GANGLAND

[illegible]





5,9

Žánr Akce a strategie :: **Výrobce** Media Mobsters :: **Vydavatel** :: Cenega (GAME4U) :: **Rok vydání** 2004 :: **Lokalizace** Titulky :: **Cena** 199 Kč

Žánr Realtime strategie :: **Výrobce** Massive Entertainment :: **Vydavatel** CD Projekt :: **Rok vydání** 2004 :: **Lokalizace** Titulky :: **Cena** 199 Kč

GROUND CONTROL 2

Existuje mnoho strategických her, pro které slovo „strategie" znamená, že je nutné postavit základnu, spoustu budov, vyzkoumat technologie, vyrobit tisíc vojáčků a vyslat je na nepřítele, který se v mezičase snaží o totéž. Kdo vyrobí víc vojáčků, vyhrává. Ground Control 2 si zakládá na odlišné definici. Strategie pro něj znamená nutnost takticky uvažovat, soustředit se na bitevní pole, několik vyznačených bodů, o něž se vedou od začátku lité boje, a neustálou snahu přelstít protivníka.

V jádru jde o klasický futuristický konflikt. Máme tu ufony, hodné lidi a pak také ty zlé, kteří se snaží první dvě skupiny eliminovat. Na Oscara to asi nebude, přednosti GC2 však tkví jinde. Především v systému zón, které musíte obsadit, abyste získali posily (základny a výroba jednotek chybí). Hra tím získává jasný náboj od začátku. Jednotek není mnoho, a tak se místo kombinování vojáků ve snaze najít nejoptimálnější sestavu můžete plně soustředit na jejich nasazení a taktické manévry. K tomu vám dopomáhá i prostředí, jehož lze beze zbytku využívat. Pěchotu můžete schovat v lese nebo do budov, další jednotky seskupovat do účinných formací atd. Ground Control 2 je navíc méně než rok stará hra, takže si neoficiální titul koupě měsíce rozhodně zaslouží. Vyjde v půli září.

8,5



Žánr Akce (FPS) :: **Výrobce** Monolith :: **Vydavatel** CD Projekt **Rok vydání** 2002 :: **Lokalizace** Titulky :: **Cena** 199 Kč

NO ONE LIVES FOREVER 2

8,0

[illegible]



Další hry za pakatel

Lionheart + Simon the Sorcerer 3D CZ	RPG + adventura	180 Kč	Score
Blitzkrieg	Strategie	189 Kč	Level
Cross Racing Championship 2005	Závody	299 Kč	US Action
Big Mutha Truckers 2	Závody	299 Kč	US Action
Etherlords 2	Strategie	199 Kč	CD Projekt
Singles 2	Strategie	299 Kč	US Action

FreeHry www.freehry.cz

0 Kč

Earth Defender

V běžném životě nemyslitelné situace se stávají ve světě her rutinou. A Earth Defender se otřepaných klišé drží. Naše planeta se tak opět ocitá v ohrožení agresivních mimozemšťanů, a na vás je, abyste se jim postavili čelem. K úspěšnému výsledku vám dopomáhá nepřeberné množství technicky dokonalých a takřka nezničitelných vznášedel, která udělají většinu práce za vás. Bojovat budete proti nepřátelským létajícím talířům, které si neberou žádné servítky. Zdatní mimozemští protivníci nejsou jediným trápením při cestě za záchranou světa – při manévrování se musíte vyvarovat i nárazům do pevniny a dalším nepříjemnostem. Přesto se u Earth Defender vyřádíte.



ID [illegible]
Žánr [illegible]
Výrobce [illegible]
Velikost [illegible]

7,9

Darvin Hill

Darvin Hill, ač údajně logická hra, toho má s mozkové buňky zaměstnávajícím žánrem jen pramálo společného. Hru ani nejde zařadit do určité skupiny, jedná se o jednoduchý titul stvořený pouze pro radost. Ale že té radosti nabízí… Hned na začátku se objeví rozporuplná obrazovka obsahující jakési modré bytosti. Těžko říci, o jaký druh emzáků jde a kde se vzali. Nyní jsou však tyto kreatury pouze ve vašich rukou. Můžete je nechat rozmnožovat, můžete je libovolně přesouvat. Zlatým hřebem je jejich likvidace. Až vás omrzí prapodivné kukuče, dáte povel, vyberete cíl a interaktivním prstem nepřítele zamáčknete do země. Nic víc hra nenabízí. Na odreagování a malé experimenty však postačí.

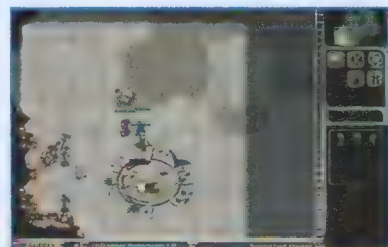


ID 111381
Žánr Logická
Výrobce Kyle Gabler
Velikost 4,52 MB

6,6

I of the Enemy: Ril'Cerat

A nyní něco pro hráče, kteří disponují pevným internetovým připojením. I of the Enemy: Ril'Cerat se od ostatních freewarovek neliší pouze kvalitou, ale i velikostí. Bezmála třiašedesát megabytů, to je daň, kterou musíte zaplatit za skvělou realtime strategii. Že je vám název povědomý? Pak jste již slyšeli o komerční strategii I of the Enemy od stejného vývojářského týmu. Co pánové z Enemy Technology na poli výdělečných her ztratili, to na freeware scéně opět dolují. Ril'Cerat je famózní. Nejen I of the Enemy je důkazem, že klasická pointa „postav silnou armádu a znič nepřítele" stále ještě funguje.



ID [illegible]
Žánr [illegible]
Výrobce [illegible]
Velikost [illegible]

9,8

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

Fenomén Yetisports

[illegible]

YetiSports: Pingu Throw 8,1

[illegible]

YetiSports 2: Orca Slap 6,3

[illegible]

YetiSports 3: Seal Bounce 6,4

[illegible]

YetiSports 4: Albatros Overload 7,2

[illegible]

YetiSports 5: Flamingo Drive 8,1

[illegible]

YetiSports 6: Bigwave 6,1

[illegible]



YetiSports 7: Snowboard Freeride 7,3

[illegible]

YetiSports 8: Jungle Swing 7,0

[illegible]

YetiSports 9: Final Spit 7,8

[illegible]

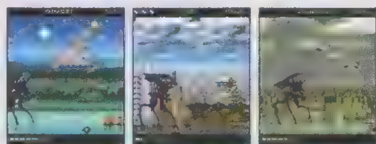
Homepage: www.yetisports.org

Hry na mobil

Vít Sedláček, stálý spolupracovník Doupěte
Bystrý a vnímavý mladík, zkrátka prima kluk

WAR OF THE WORLDS

Žánr Arkáda **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** Gameloft, www.gameloft.com **Cena** 59 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz

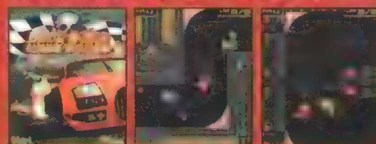


Zatímco Spielbergovi zlí emzáci dovádí s Tomem Cruisem na filmovém plátnu, ocitla se Země v ohrožení i na vašich mobilech. Nebudete ji však zachraňovat, ale naopak přilijete olej do ohně. Válka světů je klasická horizontálně rolující arkádovka, v níž musíte v časovém limitu dorazit k checkpointu, nebo porazit bosse. Autoři naštěstí rezignovali na politickou korektnost, a tak běžné úkoly jednotlivých misí zní „znič historickou pagodu v centru Osaky" nebo „potop trajekt plný uprchlých civilistů z New Jersey". Zkázu rozséváte pomocí tripodu, důstojně kráčejícího krajinou. Kromě standardních střel k tomu slouží i omezený počet „super attacků" a možnost sbírat z cesty překážející autobusy, lodě nebo tanky, které můžete následně metat po dotěrných letadlech a vrtulnících. Animace chůze tripodu je skvělá, což platí obecně o celé hře – nudit se u ní nebudete.

8,0

RACE2KILL

[illegible]

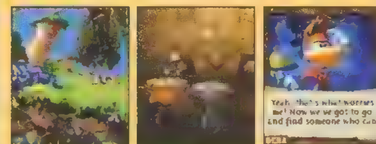


[illegible]

7,9

RAYMAN 3

Žánr Plošinovka **Platforma** Symbian 6.0 **Výrobce** Gameloft, www.gameloft.com **Cena** 79 Kč **Zdroj** Bublo, wap.bublo.cz

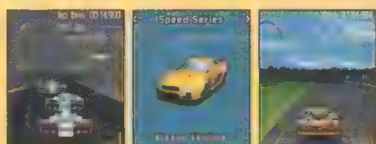


Třetí díl klasické hopsačky prezentuje Gameloft opět plně v 2D, což je v tomto případě jen pro dobro věci. Při záchraně Raymanova nejlepšího přítele Globoxe budete běhat, skákat, lézt, boxovat a postupem času získáte arzenál dalších schopností k porážení bídných Hoodlumů. Čeká vás více než padesátka levelů, z nichž každý je originálním výtvarným dílem. Mnohé projdete napoprvé, v pokročilejších epizodách se ale neobejdete bez vytříbeného smyslu pro časování a kapky hráčského štěstíčka. Během hry na vás čeká kvalitní design úrovní, propracované detaily pozadí a dobrá animace postaviček. Připočtěte k tomu hudbu a zvuky, které znějí stejně dobře, jak Rayman 3 vypadá. Výsledkem je hra, kterou si žádný fanoušek arkádových hopsaček nesmí nechat ujít.

8,3

TOCA RACE DRIVER 2

Žánr Závody **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** Codemasters, www.codemasters.com **Cena** 59 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz

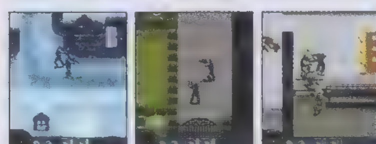


Práce na plnohodnotném třetím Toca Race Driveru se už pomalu chýlí ke konci, mezitím se však v kategorii mobilních závodů pokouší zabodovat konverze druhého dílu. Nutno říci, že marně. Hra obsahuje dva klasické herní módy – trénink a kariéru. V tréninku si pro lepší motivaci můžete nastavit počet oponentů, testujících dráhu s vámi. Kariéra je nemilosrdná a pro postup hrou musíte v každém závodě zvítězit – tak už to zkrátka chodí. Hra nabízí jen dva závodní vozy, Nissan Skyline a Koening C62, a vaši oponenti se kolem vás prohánějí ve stejných čtyřkolových monstrech, jaké jste si zvolili vy sami. K dispozici je sice šest různých okruhů, nicméně výškovými rozdíly tratě neoplývají, a tak pocit z hraní připomíná plochost starého Test Drivera 2. Celkový dojem podtrhuje neohrabané ovládání, hrozná hudba a absence jakýchkoli zvuků.

4,2

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Žánr Akce **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** Ubisoft, www.ubisoft.com **Cena** 49 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz



Další z řady her s hlavičkou „Tom Clancy" tradičně přináší kvalitní akční řežbu ve stylu staričkého Syndicate. Směs akce a stealth prvků viděná z pohledu třetí osoby se tentokrát odehrává ve státech USA, zemích Blízkého východu i západní Evropě. Tam všude totiž páchají nekalosti teroristické skupiny a cílem elitního komanda Rainbow Six je poslat nenáviděné nepřátele na onen svět. Při zachraňování rukojmí na vás čekají úkoly kombinující postřeh, přesnost a taktické schopnosti. Ke slovu se dostanou nože, granáty, sniperky, panzerfausty i kulomety. Počet lidí, které máte k dispozici, se mění podle v závislosti na funkčnosti jejich životních funkcí, proto potěší občasné nalezení spojeneckých agentů. Pokrok ve hře jistí dva až tři checkpointy a možnost uložení po každé úspěšné misi.

7,8

ROSE Online

Homepage: www.roseon.com

Pokud u MMORPG preferujete propracovanost, originalitu a zábavnost, dejte šanci novince ROSE Online. Jako většina současných MMORPG i ona pochází z Jižní Koreje. Protože v této zemi není o kvalitní online hry nouze, musí každý nový titul přijít s něčím novým, neotřelým, zábavným a pokud možno roztomilým. Buďte si jisti, že ROSE splňuje tyto požadavky v mnoha ohledech.

Na první pohled vás na hře zaujme, že se neodehrává v prostředích jednoho světa, ale v několika různých. A když říkám světech, nemyslím ani tak světy jako spíše celé planety. Každá ze sedmi herních planet obsahuje vlastní charakteristická prostředí a typy herních questů. Například malá nenápadná Orio je planetou zlata, spící Eldon čeká na probuzení svých dávných legend, romantický svět Skaaj je místem lásky a odpočinku a Karkia je zlověstně vyhlížející tmavě fialové těleso plné pustin.

Hráči ROSE (zkratka z plného názvu „Rush On Seven Episodes") se účastní tjako takzvaní Návštěvníci, kteří mohou plnit herní úkoly nebo prozkoumávat jednotlivé části vesmíru. Když zmiňuji Návštěvníky, nemyslím tím pochopitelně účastníky expedice Adam 84 ani Jeana Rena nebo Christiana Claviera, ale speciální herní cestovatele. Takové, kteří se pod ochranou bohyně Aury stali nadějí sedmi planet, ohrožovaných Hebarnem, bohem zášti a všeho špatného.

Tvorba nových příběhů a legend není pouhým reklamním výmyslem, ale novým rysem interakce mezi hráči a hrou. To znamená, že jednotlivá nastavení serveru – jako například oživování potvor nebo stav počasí – jsou důsledkem akcí Návštěvníků. Zprávy o všech důležitých událostech způsobených hráči jsou automaticky zaznamenávány, a stávají se tak zdrojem pro nové legendy.

Hra díky svému systému sedmi různých světů obsahuje i další zajímavé prvky. Kromě toho, že každá planeta nabízí vlastní variaci prostředí a questů, do nichž se hráč může zapojit, přináší také možnost účastnit se meziplanetárních bojů o vliv a moc v herním vesmíru. Protože nejpřirozenější lidskou vlastností je lenost, slouží k dopravě na planetách (kromě vlastních nohou) i různá samohybná zařízení jako auta nebo vznášedla. Tyto stroje je možné rozebírat, upravovat a upgradovat. Automobilovým slangem řečeno – připravte se na docela propracovaný MMORPG tuning.

Důležitou roli v ROSE hrají také suroviny a obchod. Výskyt a distribuce materiálu pro výrobu věcí závisí na prostředí a oblasti. Na této bázi funguje celé herní hospodářství. Pokud je ve městě nějakého materiálu nadbytek, jeho cena jde dolů. Když je něčeho nedostatek, město automaticky vypisuje quest pro zisk potřebných surovin, aby ekonomika zůstala v rovnováze.

Graficky i herně si ROSE Online udržuje vysoký standard. Tvorba charakteristik postavy, průzkum světů i shánění výbavy představují komplexní celek, v jehož důsledku si lze vytvořit vlastní a originální herní charakter. Navíc možnost účastnit se bojů o celé planety dává člověku pocit, že o něco opravdu jde.

Jak vidno ambice, roztomilost i jistá dávka svérázu tomuto projektu nechybí. Pokud vás hra zaujala, jedna zpráva na závěr. I když je ROSE Online zatím ve fázi volného betatestu (testování ještě nehotové hry zadarmo), ten již brzy skončí a hra přejde na plnohodnotný placený režim. Což znamená konec bezplatného hraní a začátek čekání, než se ROSE Online objeví i v nekorejské části světa.


Posaďte se a hezky se usmívejte!



V ROSE hlady trpět nebudete


Flower power



Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek

AGE OF EMPIRES JAKO MMORPG?

BATTLEFIELD 2 POD ÚTOKEM

SERVERY MATRIXU SE SLUČUJÍ



AMD PG Challenge.005

Michal Ader, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

Každý, kdo v českém progamingu něco znamená, byl na konci června v pražském Paláci Flóra. Právě zde se totiž konala monstrózní lanparty AMD PG Challenge.005, na níž Doupě pochopitelně nemohlo chybět.

Letos se celá akce konala od 23. do 26. června a po dvou letech se znovu přesunula do Prahy, což se od pořadatelů ukázalo jako velmi prozíravý krok. Aby také ne, když naše stověžatá matička je dopravně dostupnější než Karlovy Vary (kde se PG Challenge konalo v minulosti) a nabízí i lepší zázemí pro samotné hráče. Protentokrát progameři okupovali podzemní garáže obchodního centra Palác Flóra.

Jelikož bylo PG Challenge odjakživa tzv. BYOC akcí (bring your own computer), musel si každý z účastníků sbalit svou torničku, nacpat do ní nejdůležitější hráčské vybavení, popadnout počítač pod paži a vydat se do centra hlavního města. První zásadní nedostatek akce se ale projevil již ve čtvrtek v poledne, kdy měla začít registrace hráčů. Což o to, začala (byť se zpožděním), nicméně organizátoři nestíhali v rozumném časovém intervalu odbavovat čekající hráče, a proto se před vchodem do garáží mačkal dav nespokojených hráčů. Ti prozíravější zašli o pár pater výš do některé z restaurací a zkusili štěstí později, ostatní s pevnými nervy čekali a čekali... Ve výsledku se našli i tací, co se ke svému stolu dostali až po bezmála 8 hodinách, tedy kolem deváté hodiny večerní.



Pokud jste se dostali dovnitř, nic nebránilo v bezhlavém hraní až do časných ranních hodin. Hráči soutěžili v klasických progamingových hrách (jejich výčet a výsledky najdete v boxíku) o pěknou sumičku 300 000 Kč. Ostatně možná ta přilákala do Prahy takřka 700 hráčů, což je na naše poměry úctyhodné číslo. Samotná organizace jednotlivých turnajů byla zvládnuta až na drobná zaškobrtnutí na jedničku, hráči měli k dispozici sdílenou 40 Mbit/s internetovou přípojku, a pokud byl někdo u konce sil, postarala se o jeho bezvládné tělo dvojice masérek.

Jak se ale později ukázalo, podzemní garáže nebyly vhodným místem k pořádání akce takového rozsahu. Už ve čtvrtek večer bylo všude nesnesitelné horko a vydýchaný vzduch. Výhodu měli hráči sedící u vchodu, ostatní se zásobili množstvím tekutin nebo hráli vysvlečení do půli těla. Stejně tak se na hlavy organizátorů snesla kritika kvůli absentujícím sprchám. Rozhodně bychom nikomu nepřáli být na místě, kde se několik stovek lidí pár dní nemyje.

Ačkoli v minulých letech byla PG Challenge atraktivní i pro diváky, letos měli příznivci virtuálního sportování ztížené podmínky. Byla pro ně připravena zhruba dvacítka počítačů a několik konzolí s hrami, což však vzhledem k počtu účastníků nebylo mnoho.

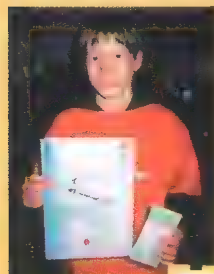
Celkové vyznění akce je trochu rozpačité. Na jednu stranu můžeme vítat snahu pořadatelů představit progaming širší veřejnosti, na stranu druhou pochybujeme o formě, jakou to dělají. Z pohledu hráčů se však jednalo o příjemnou akci, a to nejen díky setkání stovek lidí, kteří se často znají jen přes internet. Další šanci bude mít progamingová špička na InvexCupu v Brně.

VÝSLEDKY AMD PG CHALLENGE.005

VÍTĚZOVÉ A PORAŽENÍ

Buchta

Díky dlouhodobě stabilním výsledkům patří Matyáš Deml alias Buchta mezi naše nejlepší hráče strategického skvostu Warcraft III. Pro někoho proto může být překvapením, že by rád v brzké době zanechal své vzkvétající progamingové kariéry a věnoval se jiným aktivitám. V kuloárech se proslýchá, že se chce soustředit na studium a vytvářet webové stránky.



Doupě dodává: Konečně pochopil, že progamingem se u nás neuživí a že důležité jsou vědomosti!

Efron



Jeden z nejnadějnějších českých hráčů Counter-Strike, Tomáš Pechman alias Efron, odešel kvůli porušování smlouvy ze strany managementu a neshodám s ostatními hráči z klanu Neophyte. Do něj před nedávnem přestoupil z AMD CyberTeamu, jehož CS tým byl kvůli špatným výsledkům rozpuštěn. Nyní je tedy Efron bez týmu, bez peněz a dalších sponzorských výhod. Kdoví, jaký bude jeho další osud...

Doupě dodává: Z bláta do louže. Efronovy výsledky v poslední době nebyly příliš oslnivé. Že by hvězda začala padat k zemi?

HARDWARE

Analogovou i digitální televizi jednou ranou

Společnost ATI uvedla dlouho očekávanou novinku – výkonnou grafickou kartu s velkolepou multimediální výbavou. Tu tvoří analogový i digitální televizní tuner, chybět nemůže ani příjem FM rádia. Díky speciálnímu univerzálnímu konektoru s rozbočovačem můžete připojit téměř cokoli, dokonce i domácí videotechniku pomocí konektoru SCART. Grafická část odpovídá modelům X800 XL.

TV a grafická karta ATI All-in-wonder X800 XL
cena 399 $ (10 000 Kč)
www.ati.com



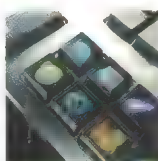
Grafika pro nenáročné

Levnou, ale přitom pro hry velmi dobře použitelnou grafiku pro sběrnici PCI Express s podporu DirectX 9 přinesla společnost Sapphire. Jádrem je čip Radeon X550 s taktem 400 MHz, paměť o velikosti 128 MB tiká na 500 MHz. Šířka paměťové sběrnice činí pouze 64 b. Ve své podstatě se tak jedná o odlehčenou verzi Radeonu X600.

grafická karta Sapphire Radeon X550 128 MB
cena nestanovena, Doupě odhaduje 2 500 Kč
www.sapphiretech.cz



Dokonalý přehled



Klávesnice Optimus sice na první pohled vypadá docela obyčejně, při podrobnějším zkoumání však zjistíte, že jednotlivá tlačítka až tak běžná nejsou. Každé je totiž vybaveno malým OLED displejem, na němž klávesnice zobrazuje aktuální funkci tlačítka. Chcete-li změnit například jazykové nastavení klávesnice nebo ji dokonale přizpůsobit různým programům, nemusíte kupovat novou klávesnici – displej na tlačítkách rovnou ukáže nové funkce.

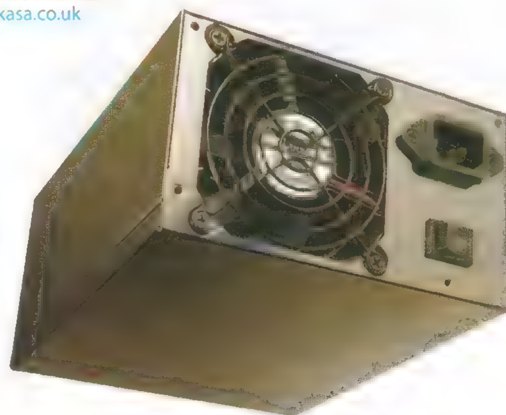
elektronická klávesnice Optimus
cena dosud nestanovena,
Doupě odhaduje
10 000 Kč
www.artlebedev.com/portfolio/optimus



Pro dostatek výkonu

Především serverům, ale také výkonným pracovním stanicím je určen napájecí zdroj PowerPlus. Má výkon 650 W a splňuje všechny specifikace formátu ATX v2.01. Napájení 12 V je možné ze čtyř větví, do výbavy patří čtveřice konektorů SATA a devět běžných Molexů. Nechybí ani filtr PFC. Výrobce slibuje dlouhou životnost a vysokou bezpečnost napájených komponent.

napájecí zdroj Akasa PowerPlus 650 W
cena 94 £ (4 200 Kč)
www.akasa.co.uk





Dopřejte procesoru ticho i chlad

S univerzálním řešením chlazení pro všechny běžné patice přichází společnost Akasa. Chladič s názvem Evo využívá k přenosu tepla do hliníkového pasivu tři měděné trubičky heatpipe. Tím garantuje vysoký účinek chlazení v kombinaci s tichým chodem. Hluk činí jen 15 dB a lze jej ještě snížit pomocí regulátoru otáček. Problémem však může být, že ventilátor nechladí součástky poblíž procesorové patice.

chladič Akasa Evo 120
cena 30 £ (1 300 Kč)
www.akasa.co.uk

Zaměřeno na hráče

Dva nové a velmi levné LCD panely od Aceru se 17" a 19" úhlopříčkou se budou líbit. Jejich atraktivní vzhled podtrhuje tenký rámeček displeje, odezva 8 ms zase potěší hlavně hráče. Monitory mají reproduktory umístěné ve stojanu, jímž je vedena i kabeláž, nechybí ani digitální a analogové rozhraní.

LCD panely Acer AL1751AS a AL1951AS
cena 8 913 Kč (AL1751AS) a 11 888 Kč (AL1951AS)
www.acer.cz



CENOVÁ HLÍDKA:

Adrenalin všech 3D her – díl III.

V poslední části miniseriálu o herní 3D grafice, se kterou se setkáváte ve většině počítačových her, se dozvíte vše podstatné o bump mappingu a stínech. Bump mapping navozuje dojem hrbolatosti a plastičnosti jinak třeba jednoduchých modelů a stíny jsou pro realistické scény a atmosféru hry nutností.

Bump mapping

Představa, že by grafický akcelerátor nebo dříve hlavně procesor měl zpracovat desítky milionů trojúhelníků, kterých by bylo zapotřebí pro vytvoření detailních postav a složitých reliéfů, byla ještě před pár lety nemyslitelná. Pro docílení dojmu plastického povrchu s prostorově působícími drobnějšími prohloubeninami a výběžky (např. struktura hliněné cesty) se začala používat metoda zvaná hrbolaté textury (bump mapping).

Bump mapping po zahrnutí do standardu DirectX našel široké uplatnění v celé řadě her a dnes už byste jen těžko hledali 3D hru, která nějakou jeho formu nevyužívá. V současnosti se prosazuje hlavně jeho forma zvaná normálové mapování, díky níž lze obdivovat ve hrách jako Far Cry nebo Doom 3 úžasné detaily postav (svaly, rysy obličeje, …).

Jak to funguje

Odrazy světelných paprsků se spočítají, jako by plocha měla skutečné zakřivení a výsledkem je efekt hrbolatosti. Změní se pouze normálové vektory (tedy kolmice na plochu, podle kterých se právě počítá osvětlení) a geometrie zůstává stejná. Takovému postupu se říká normálové mapování nebo také dot3 (podle skalárního součinu) bump mapping.

Existuje ale více variant bump mappingu. Nejjednodušší je **emboss bump mapping** (znáte ze starších testů 3DMark), jenž pracuje s další texturou (tzv. bumpmapa), která neudává barvu bodů, ale „výšku". Na ni se aplikuje posunutí a po odečtení od původní normální textury se vypočte nový odstín bodů a výsledek vypadá opravdu plasticky.

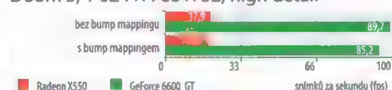
Dokonalejší metodou je **environment bump mapping**, kde je kromě bumpmapy použita ještě mapa prostředí. V ní jsou informace o osvětlení a stínech, které jsou pomocí souřadnic z bumpmapy aplikovány na texturu. Díky tomuto postupu se dala vytvořit první alespoň trošku reálně vypadající zvlněná vodní hladina a podobné efekty.

Vývoj jde ale dál. V množině funkcí shader model 3.0, kterou podporují například karty série GeForce 6 a 7, je zahrnuta i vertex texturing, s níž jste se mohli poprvé setkat u čipu Matrox Parhelia-512 a která umožňuje skutečný hardwarový displacement mapping (neplést s virtual displacement mappingem, který umí čipy z předchozí generace).

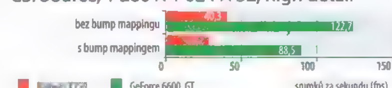
Displacement mapping vytváří podobný efekt jako bump mapping, s tím rozdílem, že se provede už na úrovni vertexů (vrcholů polygonů), a výsledný model tak reaguje například na osvětlení. Na původní model je displacement mapa aplikována (právě díky schopnosti vertex texturingu) už přímo jednotkou vertex shader. Výhodou je zmíněná realističnost díky možnosti aplikace světelného modelu bez vysokých nároků na výpočetní výkon.

VLIV NA VÝKON

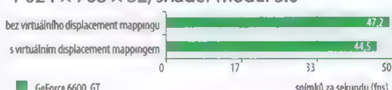
Doom 3, 1 024 × 768 × 32, high detail



CS: Source, 1 280 × 1 024 × 32, high detail



Splinter Cell: Chaos Theory
1 024 × 768 × 32, shader model 3.0

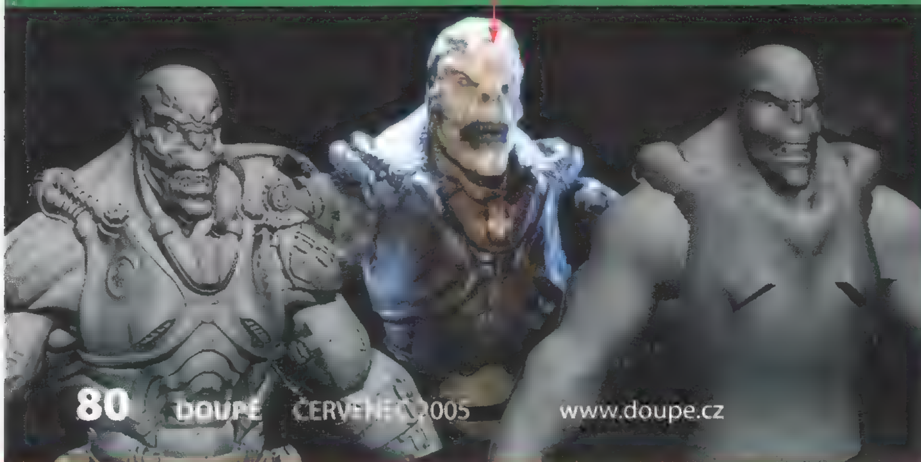


CO TO DĚLÁ


Doom 3 bez bump mappingu


Doom 3 s bump mappingem

Použití normálových map v Unreal 3 engine: Nejprve je na výkonném počítači vyrenderován model s obrovským množstvím polygonů. Poté se stejný model zjednoduší na model jen s několika tisíci polygony a spočítá se rozdíl mezi oběma modely. Ten je uložen jako normálová mapa (textura). Běžný počítač pak počítá pouze s jednoduchým modelem, na který se nanese externě uložená normálová mapa a ten pak následně budí iluzi, jako by byl z velikého množství polygonů (zaoblené tvary atd.). Přitom není počítač zatížen tolik, jako kdyby počítal se složitým modelem.



DOUPĚ DODÁVÁ: Hry jako Doom 3 nebo v blízké budoucnosti také Unreal 3 se vydávají zajímavou cestou. Volí méně propracované modely (s méně tisíci trojúhelníky) a detailu se snaží dosáhnout pomocí dnes všudypřítomného **normálového mapování**. Výsledkem jsou sice fantasticky vypadající svaly, ale některé hráče rozčilují hranaté hlavy a další neduhy plynoucí z nižšího počtu polygonů. Protikladem je Half-Life 2, jehož postavy nevypadají natolik detailně, ale modely živých bytostí netrpí úsměvnou hranatostí. Upřednostňování normálového mapování před vyšším počtem trojúhelníků je také jedním z důvodů, proč GeForce 6600 GT se třemi vertex shader jednotkami [illegible] konkurenční Radeon X700 Pro se šesti vertex shader jednotkami. Rozdíl v rychlosti zpracování geometrie ve většině her prostě nehraje roli.

Přestože bump mapping může mít výrazný vliv na výkon, doporučujeme vám ho nevypínat. Výsledná degradace toho, co vidíte na obrazovce, za to určitě nestojí. Snímky za sekundu hledejte raději jinde, to platí dvojnásob pro hry, kde je intenzivně využito normálové mapování na všechny postavy, zbraně apod.


Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku

Stíny (shadows)

Před několika lety byly stíny často jednou z nejčastěji vypínaných voleb, dnes už se bez stínů neobejdou ani strategie. Stíny dodávají scéně hloubku, podtrhují dojem prostoru a dotvářejí atmosféru. Představit si Splinter Cell nebo Doom 3 bez stínů ani dost dobře nejde. Právě tyto hry a Chronicles of Riddick tvoří současnou špičku, co se propracovanosti stínů týče. Doom 3 se díky invenci Johna Carmacka honosí jedinečně přesvědčivými odrazy příšer na stěnách vedle vás i před vámi, ostatní zmíněné hry pak nasazují velice náročné, ale skvěle a realisticky vypadající měkké stíny.

Jak to funguje

Nejstarším postupem, jak vytvořit stíny, je technika zvaná **projected shadows**. Jedná se o vytvoření světelného zdroje a projektoru, který pak promítá stín na povrch. Mezi nedostatky metody patří vážné chyby, pokud povrch, kam se stín promítne, není rovný.

Vylepšením techniky mohou být vytvářeny také **měkké stíny** (soft shadows). Použije se pouze více světelných zdrojů a centrální světlo se promítne jako homogenní stín s pevnou hranicí (hard shadow, umbra). Okolní světla pak vytvoří právě efekt měkkého stínu (penumbra). Pro použití této metody ale musí být objekty pro výpočty projekce vykresleny podruhé, což velice zatěžuje nejen grafický čip, ale i propustnost frame bufferu.

Dalším hojně používaným algoritmem je tzv. **stínové těleso** (shadow volume). Na rozdíl od předchozí techniky dokáže vrhat stíny i na objekty, které nejsou rovné. Shadow volume používá stencil buffer, což je vlastně část paměti, která obsahuje informace (většinou 8 bitů) ke každému pixelu scény a tyto informace mohou být použity právě k vrhání stínů nebo jako paměť šablony (tvorba HUD). Proto se stínům vypočítaným touto technikou říká také **stencil shadows**.

Johnu Carmackovi se nelíbilo omezení běžné formy stencilových stínů a vyvinul techniku, které se říká depth-fails stencil shadow volumes a je známa také jako **„Carmack's reverse"**. Johnovi vadil fakt, že technika depth-pass selhává v okamžiku, kdy je kamera součástí stínového tělesa, což například znamenalo, že nestvůry z právě vyvíjeného Doomu 3 nebyly vidět (nevrhaly žádný stín), pokud se plížily za hráčem, i když zdroj světla byl také za hráčem. Technice se také někdy zkráceně říká také **z-fail**.

V moderních grafických kartách se používá ještě jedna technika, zvaná **shadow mapping**. I když byla známa už v roce 1978, podpory v herních akcelerátorech se dočkala až v čipu GeForce 3 o čtvrt století později. Shadow mapping využívá funkce už dlouho implementované v hardwaru – texturování a buffer hloubky. V prvním průchodu se scéna vypočítá z pohledu světelného zdroje a díky bufferu hloubky (Z-buffer) se zjišťuje, které pixely jsou přímo vidět (jsou tedy osvětleny). Hodnota bufferu hloubky takového pixelu se uloží do shadow mapy. Ve druhém průchodu, kdy už se vykresluje normálně z pohledu kamery (hráče) se u každého pixelu porovnává hodnota se shadow mapou a zjišťuje se tak, které z nyní viditelných bodů jsou ve stínu a které ne. Pokud je aktuální hodnota hloubky vyšší než ta uložená v shadow mapě, znamená to, že mezi tímto bodem a světlem už je jiný objekt, a je proto ve stínu. Celé toto porovnávání musí umět hardware zvládat velmi přesně, a proto se na podporu v grafických kartách tak dlouho čekalo.

DOUPĚ DODÁVÁ: Přestože jsou stíny jedním z nejdůležitějších grafických prvků ve hrách, i tak často je budete muset vypnout či omezit. Ve většině starších dat se často setkáte [illegible] blob, občas také [illegible] Dynamické stíny mohou dělat některým kartám (nebo jejich ovladačům) problémy a je proto občas nutné omezit se na tzv. blob shadows, kdy je pod postavami promítán stále stejný (většinou kulatý) stín.

Měkké stíny jsou dokonce ještě dnes nad síly mnoha počítačů a ověřit si to můžete [illegible] v Riddickovi. Dynamické stíny s ostrou hranicí (hard shadows) karty ATI a nVidia ve většině her zvládají už velmi dobře, na problémy lze narazit spíše s exotičtějšími kartami (S3, XGI) nebo s integrovanými grafikami od Intelu. Pak může vypnutí stínů znamenat nejen odstranění chyb v obraze, ale také výrazné, až několikanásobné urychlení.

VLIV NA VÝKON

Doom 3, 1 024 × 768 × 32, high detail

	Radeon X550	GeForce 6600 GT
bez stínů	29,2	106,8
se stíny	16,9	85,2

snímků za sekundu (fps)

CS: Source, 1 280 × 1 024 × 32, high detail

	Radeon X550	GeForce 6600 GT
horší stíny (low)	[illegible]	[illegible]
lepší stíny (high)	[illegible]	88,5

snímků za sekundu (fps)

Splinter Cell: Chaos Theory
1 024 × 768 × 32, shader model 3.0

	GeForce 6600 GT
běžné stíny	47,2
měkké stíny	[illegible]

snímků za sekundu (fps)

Chronicles of Riddick: EFBB
1 024 × 768 × 32, high detail

	Radeon X550	GeForce 6600 GT
bez stínů	5,1	28,7
se stíny	[illegible]	16,9
měkké stíny		3,9

snímků za sekundu (fps)

Painkiller: Battle Out of Hell,
1 280 × 1 024 × 32, high detail

	Radeon X550	GeForce 6600 GT
bez stínů postav	[illegible]	[illegible]
se stíny postav	[illegible]	55,7

snímků za sekundu (fps)

CO TO DĚLÁ

Unreal engine 3: Ukázka měkkých stínů

Doom 3 – dynamické stencil stíny, všimněte si promítnutí příšery na sloupu vpravo

Splinter Cell: Chaos Theory s běžnými stíny
Zdroj: Beyond3D

Splinter Cell: Chaos Theory s měkkými stíny (soft shadows)
Zdroj: Beyond3D

Grafika o generaci dále

Recenze grafické karty Leadtek GeForce 7800 GTX

Kolem nové generace grafických karet bylo dohadů již více než dost. ATI uvedení čipu R520 (Fudo) stále oddaluje, a tak nakonec nVidia jako první dotáhla svůj nový projekt (G70) z papíru až do konkrétní podoby skutečných karet, tentokrát s označením GeForce 7800 GTX. Jedna z těchto karet od Leadteku se vás pokusí přesvědčit, že sedmá generace GeForce nastaví laťku o pořádný kus výš.



Připoutejte se, zrychlujeme

Kaliforňané nejprve slibovali dvojnásobný nárůst výkonu, ale nakonec se nVidia ve svých prezentacích uskromnila na průměrné 60% zlepšení v nových hrách. Vzhledem k pouze mírnému zvýšení taktů (předchozí špička – GeForce 6800 Ultra má takt 400/1 100 MHz, nová 7800 GTX 430/1 200 MHz) to možná někoho příjemně překvapilo, a bude tedy nanejvýš zajímavé představit si architekturu čipu s kódovým jménem G70.

Důvodů, proč právě v nových hrách GeForce sedmé série výrazně zrychlila, je více. Došlo opět ke zvýšení paralelizace a čip už obsahuje 24 pixelových a 8 vertexových pipeline. Inženýři nVidie zapracovali také na efektivitě práce prováděcích jednotek shader kódu. Nejčastěji prováděné instrukce násobení a sčítání dokáže GeForce 7800 počítat dvakrát rychleji než GeForce 6800. Dalšího zrychlení doznala operace, při které jsou z vertexů (vrcholů) sestaveny trojúhelníky a zjištěny souřadnice pixelů, které do nich patří. Údajně je zde nová GeForce o třetinu rychlejší, ale přesný algoritmus nVidia úzkostlivě tají. Posledním důležitým urychlením je podpora komprese normálových map. Tuto možnost už ATI u svých Radeonů nabízí delší dobu a v moderních hrách (Doom 3, Unreal 3) je a bude cítit. Právě ve hrách jako Doom pocítíte další akceleraci v situacích, kdy není třeba počítat s barvou pixelu, ale jen s jeho hloubkou (tzv. z-pass).

Zásobujte GeForce 7800 novými hrami, odmění se vám výkonem

Nových technologií pro zlepšení obrazu už není zdaleka tolik jako při uvedení GeForce 6800. Nejviditelnější a nejužitečnější novinkou je přepracovaný anti-aliasing. Můžete si vybrat mezi multi-samplingem (pouze vyhlazování hran) a super-samplingem (pomalejší, ale celoobrazovkový anti-aliasing) a k nim zapnout gamma korekci, nebo jejich adaptivní režim. Ten si dokáže poradit i s malými lístečky, trsy trávy či pletivem plotu, které jsou tvořeny pomocí průhledné (alfa) textury. Gamma korekce pak pomáhá pravidelněji a citlivě pro lidské oko nastavit odstíny pixelů na vyhlazených hranách.



Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku

NOVINKY U GEFORCE 7800 GTX V KOSTCE

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

HIGH DYNAMIC RANGE – CO TO JE?

[illegible]





Cenová osa

	Cena (Kč vč. DPH)
[illegible]	[illegible]
HIS Radeon X850 XT PE VIVO 256 MB	17 195
Leadtek GeForce 6800 Ultra PCIe 256 MB	13 633

Testovací sestava

procesor	AMD Athlon 64 4000+, 2,4 GHz, 1 MB L2
základní deska	Gigabyte K8NXP-SLI (nVidia nForce4 SLI)
paměť	2× 512 MB Mushkin DDR400 2-2-2-5-1T

Paměti Mushkin zapůjčil Fox Computers

VERDIKT DOUPĚTE: Provedené testy prokazaly, že GeForce 7800 GTX je povedená karta. Má opravdu až dvakrát rychlejší provádění pixel shader kódu a v nových hrách dokáže někdy předčít i GeForce 6800 Ultra SLI, přestože režim SLI v této aplikaci funguje dobře. Zrovna k SLI režimu bych měl výhrady největší: dvě 7800 GTX často nefungovaly v SLI tam, kde 6800 Ultra SLI ano, a přece nebudete kvůli každé hře zkoušet měnit profily ve specializovaném programu (nHancer). I Athlon 64 4000+ byl pro novou GeForce dosti dýchavičný a procesor, který by nebrzdil SLI kombinaci těchto karet (jinými slovy skoro 40 000 případných vašich korun), hned tak uveden nebude.

Po stránce provedení není Leadteku příliš co vytknout, firma mohla přiložit nějaké kabely k výstupu na televizi, ale jinak za své nemalé peníze získáte kvalitní kartu vybavenou VIVO a dvěma atraktivními herními tituly i softwarem pro práci s videem. Chladič je sice referenční, ale jak už bylo zmíněno, dá se to připočíst k dobru. I podle jiných zatím uvedených GeForce 7800 se zdá, že výrobci budou soupeřit hlavně v příslušenství a ceně, pouze několik výrobců zkouší měnit chladič. Leadtek však přece jen na svých stránkách ke kartě nabízí nový BIOS, jehož nahrání zajistí provoz karty na vyšší frekvenci (450/1 250 MHz), výrobci jako Gainward pak karty se zvýšenou frekvencí přímo prodávají.





TECHNOLOGICKÁ DEMA – LUNA A MAD MOD MIKE

Stejně jako u NV40 nVidia představila mořskou pannu Nalu a u NV30 vnadnou vílu Dawn, jakýmisi maskoty G70 se stala asijsky vyhlížející Luna a tlusťoch Mad Mod Mike. Dema si můžete stáhnout z webu **www.nzone.com**, a pokud nemáte hardware zvládající shader model 3.0, zkuste si na témže místě prohlédnout alespoň videa.

Právě na demu Luna chce nVidia demonstrovat urychlení operací MADD (Multiply-Add) a tvrdí, že jedna pipeline GeForce 6 potřebuje 108 taktů na stejnou operaci používanou v demu, na kterou GeForce 7 stačí 79 taktů. Kromě toho jsou chloubou Luny hlavně propracované, v reálném čase (jak jinak) vykreslované vlasy.

Naopak v demu Mad Mod Mike prezentuje nVidia stejně jako dříve Depth of Field (hloubka záběru, tradiční technika používaná ve filmech) a nyní i vysoký dynamický rozsah (HDR) a radiozitní osvětlení.

Leadtek tentokrát na jistotu

GeForce 7800 nadále zůstala u podpory shader modelu 3.0 a nyní se navíc chlubí štítkem „připravena pro WGF 1.0". Windows Graphics Foundation v Longhornu bude používat grafickou kartu i pro běžné okenní aplikace, na kterých to podle slov Microsoftu má být značně vidět.

Společnost Leadtek, která si jako obvykle pospíšila s dodáním prvních novinek na trh, tentokrát na referenčním designu karty nVidia nic neměnila. Dokonce i chladič zůstal stejný. To proto, že se nVidii podařilo opravdu poměrně tiché, účinné a navíc jednoslotové řešení. Chladič je regulován a ve 2D režimu, kdy čip běží na nižší frekvenci, není takřka slyšet. Nároky na napájení jsou mírně nižší než u GeForce 6800 Ultra, ale maximálních 100–110 W je i tak dost. V SLI režimu nám nestačil kvalitní 400W zdroj, pomohl až 460W se silnějšími 12V větvemi.

Přidanou hodnotu tentokrát Leadtek soustředil do softwaru. Dvě atraktivní plné hry a program ke zpracování videa kartu vhodně doplňují. Můžete tak plně využít videovstup a výstup na HDTV zařízení.

ANTI-ALIASING ZASE TROCHU LÉPE

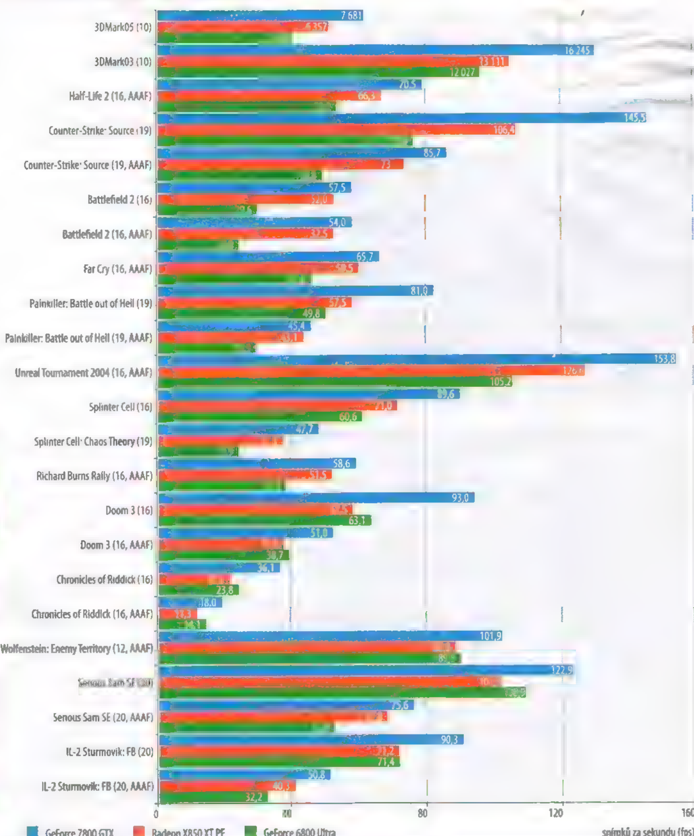
Opravdové a zajímavé změny se udály v možnostech anti-aliasingu. Kromě toho, že máte v profilech aplikací v ovladačích možnost volby mezi rychlým multisamplingem (vyhlazuje jen hrany) a pomalejším supersamplingem (odstraňuje také alias textur, takže jde o opravdový celoobrazovkový anti-aliasing), doplnila nVidia jednu funkci, kterou již používá ATI – gamma korekci – a jednu funkci úplně novou.

Gamma korekce pro používaný způsob rotated grid multisampling (pootočená mřížka se vzorky v pixelu) jednoduše znamená, že je změněn odstín jednotlivých vyhlazovaných pixelů tak, aby rozdíly mezi nimi byly plynulejší.

Tou druhou, vlastní novinkou je uvedení dvou režimů – transparent adaptive supersampling a transparent adaptive multisampling. Tyto režimu odebírají ještě vzorek z texelu navíc (pro alfa kanál), aby si poradily všude tam, kde se používají průhledné textury (ploty, tráva, listí stromů apod.).


Normální anti-aliasing (multisampling)
Transparent adaptive supersampling

NAMĚŘILI JSME



Legenda: 10 – 1 024 × 768, 12 – 1 280 × 1 024, 16 – 1 600 × 1 200, 19 – 1 920 × 1 440, 20 – 2 048 × 1 536, AA – 4× anti-aliasing, AF – 8× anizotropní filtrování

INFOBOX

Leadtek GeForce 7800 GTX MyVIVO

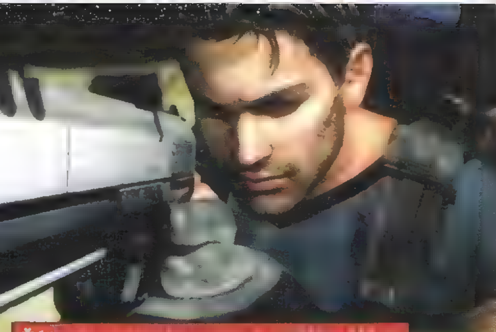
produkt: grafická karta
zdroj: Levi International, Brno
kontakt: 531 011 111, www.levi.cz
cena: 18 699 Kč vč. DPH
záruka: 2 roky

⊕ výkon
⊕ dobrý chladič
⊕ přibalený software
⊖ méně inovací
⊖ nároky na napájení
⊖ délka přes 23 cm

grafický čip: G70 (nVidia GeForce 7800 GTX) ▪ výrobní proces: 0,11 µm (TSMC) ▪ počet tranzistorů: 302 milionů ▪ velikost a typ pamětí: 256 MB DDR3 (Samsung 1,6 ns BGA) ▪ šířka paměťové sběrnice: 256 b ▪ frekvence jádra: 430 MHz ▪ frekvence pamětí: 600 (1 200) MHz DDR ▪ propustnost pamětí: 38,8 GB/s ▪ počet pixelových pipeline: 24 ▪ počet vykreslovacích jednotek (ROP): 16 ▪ počet TMU na pipeline: 1 ▪ počet vertex pipeline: 8 ▪ rychlost transformací: 860 milionů troj./s ▪ max. fillrate (multi-texturing): 10 320 Mtx/s ▪ vertex shader: 3.0 ▪ pixel shader: 3.0 ▪ FSAA: 2× 4× Rotated Grid MSAA s gamma korekcí, 8× AA (2× SSAA + 4× MSAA) ▪ anizotropní filtrování: 16:1 bi/trilineární + anizotropní ▪ RAMDAC: 2× 400 MHz s 12 b na kanál ▪ výstupy: 2× DVI-I, HDTV ▪ vstup: S-Video-In ▪ sběrnice: PCIe ×16 ▪ příslušenství: 2× D-Sub do DVI adaptér, VIVO splitter (+ komponentní výstup z S-Videa) ▪ software: plné hry – Splinter Cell: Chaos Theory, Prince of Persia: Warrior Within

Loading...

Nahráváme budoucím konzolovým hitům



Žánr Akce z třetího pohledu • **Vývojář** Capcom • **Vydavatel** EA Czech • **Platforma** PS3 a Xbox 360 • **Homepage** www.capcom.com • **Datum vydání** 2007

Spartan: Total Warrior

O první konzolové hře od tvůrců slavné PC série Total War jsme se zmiňovali již v šestém čísle Doupěte. Máme však dobrý důvod se k slibně vyhlížejícímu titulu ještě jednou vrátit. Český distributor Spartana, firma CD Projekt, totiž oznámil českou lokalizaci. Spartan: Total Warrior bude jednou z mála her pro PlayStation 2, kterou u nás zakoupíte s českými titulky a manuálem.

Žánr [illegible] • **Vývojář** [illegible] • **Vydavatel** CD Projekt • **Platforma** [illegible] • **Homepage** [illegible] • **Datum vydání** [illegible]

Výhody lokalizace jsou zřejmé: i ti méně jazykově zdatní z nás si budou moci užít příběh, v němž nemilosrdné vojsko římského impéria táhne pod vedením císaře Tiberia civilizovaným světem a zabírá všechny země, jež mu stojí v cestě. Náporu už odolává jen jediný odbojný stát – Sparta. Zatímco se Římané připravují před městskou branou k útoku, jeden Sparťan shromažďuje své druhy, aby se společně postavili zlému dobyvateli. Spartan ale slibuje mnoho dalšího. Setkáte se s mytologickými tvory, navštívíte bájné země, budete nacházet posvátné zbraně, utkáte se se zástupy nepřátel a vysloužíte si pověst legendárního bojovníka. Přejme si, aby lokalizovaná verze Spartana na našem trhu uspěla a české titulky se u PS2 her objevovaly stále častěji.

Resident Evil 5

Zatímco majitelé Gamecube si užívají nedávno vydaného čtvrtého dílu legendární hororové série, PS2 hráči se nemohou dočkat konverze, slíbené na letošní Vánoce. V Japonsku se však mezitím pracuje na pátém dílu. Resident Evil 5 skloubí prvky původní trilogie (postavy v čele s Chrisem Redfieldem a hlavně: zombie jako nepřátelé) s úspěšnými elementy čtvrtého dílu (exotická lokace, návaznost na příběh, akčnější hratelnost). Revoluční by měla být grafika, která díky možnostem PS3 a schopnostem tvůrců vystřelí do oblak. Ano, RE5 se již nebude držet exkluzivity pro Nintendo a zamíří do poněkud komerčnějších vod konzolí od Sony a Microsoftu.

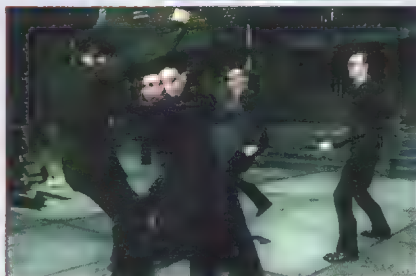


The Matrix: Path of Neo

Bez časového limitu (daného v jiných případech nutností sladit vydání s premiérou filmu) pracují vývojáři ze Shiny na druhé hře podle filmové trilogie Matrix. Zatímco původní titul Enter the Matrix si v některých kruzích vysloužil kritiku, nový titul slibuje napravit všechny chyby, které první hru srazily do hladiny lepšího průměru. Hráči budou mít možnost projít nejlepšími momenty trilogie přímo v kožených botách Vyvoleného.

Hratelnost a ovládání jsou podle prvních dojmů zahraničních novinářů na nesrovnatelně vyšší úrovni a umožňují užívat si akrobatickou akci plnou olověných spršek s elegancí podobné filmovému originálu. Z dosud zveřejněných podkladů je zřejmé, že také grafická stránka dosahuje vyšší úrovně než u předchozí hry. Když dodáme, že se na tvorbě titulu opět podílejí bratři Wachovští a osobně upravili několik klíčových scén včetně závěru příběhu, nezbývá fanouškům než se naladit na optimistickou vlnu.





Žánr [illegible] • **Vývojář** [illegible] • **Vydavatel** [illegible] • **Platforma** [illegible] • **Homepage** [illegible] • **Datum vydání** [illegible]



Formula One 2005

Jediná oficiální hra letošní sezóny Formule 1 dorazila i k nám. Všechny oficiální týmy, jezdci a okruhy, včetně týmu Red Bull a nového okruhu v Číně a Istanbulu, nové interaktivní pitstopy s krásnými dívkami, mechaniky, novináři… to vše nabídne hra posvěcená mezinárodní automobilovou asociací. Zatímco minulý rok byl pro fanoušky spíše zklamáním, letošní ročník závodů formulí se podle všeho vydařil. Doladění se dočkala každá stránka hry, hratelností počínaje a grafikou a herními módy konče, takže pokud vás svrbí ruce při pohledu na dramatické výsledky letošních velkých cen, máte jedinečnou možnost ukázat, co ve vás vězí.

Žánr Závodní • **Vývojář** Sony • **Vydavatel** Sony Czech • **Platforma** PS2 • **Homepage** www.playstation-f1.com • **Datum vydání** Na pultech





Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

JAK SE TĚŠÍME:

Burnout: Revenge

Pekelná závodní extáze počtvrté aneb pomsta [illegible]

Žánr [illegible] :: **Výrobce** [illegible] :: **Vydavatel** [illegible] :: **Distributor v ČR** EA Czech :: **Homepage** [illegible] :: **Platforma** [illegible] :: **Datum vydání** [illegible]

Neuplynul ani rok, co si k nám našla cestu žhavá a žádaná závodní záležitost Burnout 3: Takedown. Grafické zpracování ruku v ruce s vynikající hratelností plné adrenalinové akce udělalo z tohoto titulu doslova svatý grál všech milovníků agresivní jízdy a monstrózních bouraček na všechny možné způsoby. Rok se s rokem sešel a už na nás ve zpětném zrcátku poblikává další díl – tentokrát s podtitulem Revenge (Pomsta). Jaký bude?

Nejprve jmenujme to nejpodstatnější – změny v designu tratí. Nejzajímavější novinkou jsou víceúrovňové tratě. Ve hře si nově budete razit cestu různými podjezdy, nadjezdy a využívat mnoha ramp, které vás katapultují do vyšších úrovní, přičemž budete mít možnost přistát například na střeše budovy a z ní posléze zasadit vašemu protivníkovi zcela nový „vertikální takedown" (takedown znamená ve slangu hry vytlačení protivníka ze silnice). Všechny tratě jsou designovány s důrazem na boj a oproti minulým dílům nabídnou mnohem více překážek, což dá hráči širokou škálu možností, jak atakovat svého rivala.

Zároveň prakticky na všech okruzích najdete zdánlivý bezpočet alternativních cest, které můžete použít k úspěšnému dokončení závodu. Ulic samozřejmě bezpočet není, ale jsou designovány velmi efektním způsobem. Například při zajetí do zdánlivě slepé uličky si pomyslíte, že jste udělali osudnou chybu, když se najednou na jejím konci probouráte přímo skrz zeď zpátky na hlavní třídu s vašimi rivaly za zády. Na rozdíl od fiktivních tratí důvěrně známých z minulých dílů zde vývojáři vsadili na okruhy v reálných městech (Řím, Detroit, Hongkong, Tokio), které ovšem odpovídající lokace nekopírují, ale mají za úkol spíše zachytit jejich atmosféru, což se Criterionům podařilo na jedničku.

Podtitul hry s sebou navíc nese více než poselství – odplata je tím, co se nejvíc cení. Každý takedown v průběhu závodu je vítaný, ale pokud se vám podaří zlikvidovat protivníka, který vás v předchozím závodu zákeřně atakoval, je hodnota takedownu o mnoho vyšší. Další vítanou novinkou je možnost použití exploze kdykoliv v průběhu závodu. Zajímavá varianta, jak i v nepříznivě vyvíjejícím se závodě dosáhnout pomsty.

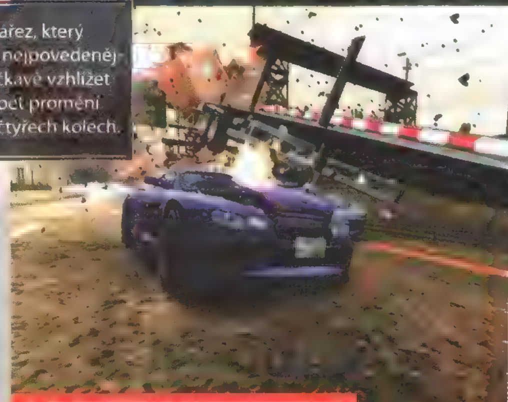
Burnout: Revenge staví na stejných základech jako Burnout 3, a to i po grafické stránce. Ta zaznamenala oproti předchozímu dílu jen minimální změny, ale i tak je rozhodně na co se těšit. Hra vyjde pro PS2 i Xbox a podle posledních informací se spekuluje také nad jejím uvedením na nové konzoli Xbox 360. Ať už to dopadne jakkoliv, je už nyní jasné, že půjde opět o jeden z nejočekávanějších titulů letošního podzimu.

Vjedete do slepé uličky a na jejím konci se zdí probouráte zpět na hlavní třídu









TĚŠÍME SE:

- Víceúrovňové tratě
- Propracovanější model havárií
- Větší možnost taktizovat
- Nový režim Traffic Attack

BOJÍME SE:

- Absence volby vypnutí replayů bouraček v průběhu závodu
- Malých inovací v oblasti grafiky

Vynikající, rychlý a efektní automobilový nářez, který můžeme už nyní plným právem označit za nejpovedenější díl celé série. Nám už nezbývá než nedočkavě vzhlížet ke dni, kdy se nejnadupanější káry světa opět promění v našich rukách ve smrtící řízené střely na čtyřech kolech.

TRAFFIC ATTACK – NOČNÍ MŮRA PPLK.HUMLA

Ghost Recon Advanced Warfighter

Teroristů není nikdy dost. Obzvláště v dílech Toma Clancyho



Martin Deminger, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví

Jméno Toma Clancyho už dávno není spjato pouze s válečnou literaturou. Stejně jako jeho knihy se i hry těší nebývalému komerčnímu úspěchu, což pochopitelně jen podporuje vznik dalších a dalších titulů inspirovaných slavným americkým spisovatelem. Třetí díl týmové akce Ghost Recon, který má vyjít pouhých dvanáct měsíců po dvojce, to jen potvrzuje.

Zápletka nejnovější clancyovky nás zavede do roku 2013. Mladí a neklidní (přesněji řečeno mocní a zlí) teroristé chtějí opět ukázat světu, jaké zbraně doposud schovávají v garáži. Ptáte se po dalších podrobnostech, které vám dovolí proniknout do víru dění? Kdepak, nic víc není třeba. Trojka se odehrává v klasické Clancyho režii, kdy dobří pobíjí ty zlé. Morální filozofování ale není v popisu práce vojáka. Na vás bude, abyste za své nadřízené vykonali veškerou špinavou práci. A jak to tak bývá, smetanu zásluh a ocenění za vás slíznou právě oni.

Žánr Týmová akce **Výrobce** GRIN **Vydavatel** Ubisoft **Homepage** www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3 **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2005 **Platforma** Xbox 360, PS3, PS2, GC, PC

První pohled může být pro znalce série zklamáním. Žádné inovace a vše při starém. Opět budeme svědky konfrontace malého týmu a obrovské přesily. Po ruce máme nejmodernější vybavení, vycvičenou squadru chrabrých vojáků a taktické znalosti, před kterými i Bezpečnostní informační služba bledne závistí.

Přesto existuje alespoň jedna zásadní změna – prostředí. Pryč jsou rozlehlé pustiny a širé planiny, ty tam jsou jihokorejské džungle druhého dílu – tentokrát zavítáme do největšího města světa, Mexico City. Autoři se přitom chlubí, že „jejich" ztvárnění mexického hlavního města bude věrné skutečné předloze (alespoň po stránce atmosféry).

Když jinde inovace prakticky chybí, není divu, že by právě prostředí mělo dát hratelnosti nový rozměr. Ghost Recon se tak bude více podobat úspěšné sérii Full Spectrum Warrior než vlastním předchůdcům. Tento dojem ještě umocňuje prakticky totožný koncept hry. Využití se dočkají velitelské schopnosti: nebudete opatrovat pouze sami sebe, ale i životy členů týmu.

Důraz je kladen také na fyzikální model. Zbraně zanechávají různé stopy podle typu povrchu, každý materiál je jinak odolný. Nevyplatí se vám schovávat se za tenké zdi, které se dají snadno prostřelit. Abyste to neměli tak těžké, hra vám nabídne pomůcku v podobě moderních přístrojů. Píše se rok 2013, takže proč ne. Na obrovském displeji tak budete moci vždy najít veškeré informace o nepříteli i vlastním týmu. Přilba bude dokonce zobrazovat tepelné signály, podle nichž můžete nepřítele snadno objevit i za zdí.

Svou troškou do mlýna přispěje multiplayer, který bude stejně jako grafika upraven pro každou platformu zvlášť. Pro všechny verze hry ale bude totožná náplň dvanácti misí. Dvanácti zábavných misí, které nám nedovolí vydechnout. Ale počkat, neslyšeli jsme už něco podobného u Ghost Recon 2?

Teroristé chtějí ukázat světu, jaké zbraně schovávají v garáži

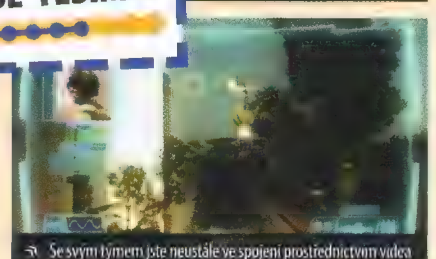
HUD, nejlepší přítel vojáka



Klíčem k úspěchu je týmová práce



Kdoví, jestli takto Mexico City vypadá ve skutečnosti...



Se svým týmem jste neustále ve spojení prostřednictvím videa



KORMIDLO PŘEVZAL NOVÝ KAPITÁN

[illegible]



JAK SE TĚŠÍME:

TĚŠÍME SE:
- Do města
- Velení týmu
- Reálný fyzikální model
- Next-gen grafiku
- Moderní technologie

BOJÍME SE:
- Stereotypu

Klasická „clancyovka"? Ano, ale v novém kabátě a v útrobách velkoměsta. Přibylo zbraní a novinkou jsou i moderní technologie. To vše lahodí našim uším, doufejme, že stejně nadšení budeme, až hra vyjde.

Batman Begins

Vhodné pro: Všechny temné rytíře

Vaší zbraní je strach

Žánr Stealth-akce z pohledu třetí osoby · **Výrobce** EA · **Distributor v ČR** EA Czech · **Homepage** www.eagames.com · **Platforma** PS2 · **Cena** 1 799 Kč

Hollywoodský akční velkofilm, který se po řadu týdnů letní sezóny udržel na špičce hitparád nejen v Americe – to je bezesporu slušný základ pro úspěšnou videohru. Pokud jde zároveň o jednu z nejklasičtějších komiksových postav, je zřejmé, že tvůrci herní licence budou mít v rukách přímo stroj na peníze. Kdo jiný se tedy mohl ujmout nově vzkříšeného, lidštějšího a přitom temnějšího Batmana než vývojářský a vydavatelský gigant Electronic Arts. Dodejme hned v úvodu, že vývojáři skutečně na ničem nešetřili a po stránce výpravy se nová hra s netopýřím mužem nemá za co stydět.

Nová tvář Batmana je založena na komiksových knihách Franka Millera, drsňáka, jenž má na svědomí především sérii temných a brutálních detektivek Sin City. Miller vypráví celý příběh znovu se Bruce Wayne vrací domů a využije obrovské bohatství své rodiny k financování výzbroje pro „Netopýřího muže", přízrak pronásledující po nocích zločince v jeho rodném městě, Gothamu.

Realistickou vizi nového Batmana udržuje také hra, která – jak je u EA dobrým zvykem – těží z přímé spolupráce s filmaři (a vypráví stejný příběh jako film). Díky tomu je design postav, města či zbraní identický s filmovou předlohou, najdete zde také příběhové sekvence z filmu a příjemné bonusy jako rozhovory s autory snímku či herci. Škoda jen, že EA nelicencovala také hudbu z filmu, Hans Zimmer by jistě atmosféru hry ještě vylepšil.

Autoři neopomenuli do hry přimíchat také hlavní motiv filmu – strach. Bruce bojuje celé

KAPESNÍ BATMAN

Největší fanoušci Batmana si nyní mohou svého oblíbence užívat také na cestách. EA připravila hru na motivy filmu i pro Gameboy Advance od Nintenda. Jedná se o klasickou 2D akci ve stylu pouličních mlátiček, která nikoho neurazí. Hru u nás distribuuje firma Conquest a stojí 1 499 Kč.

Hodnocení: 7,0



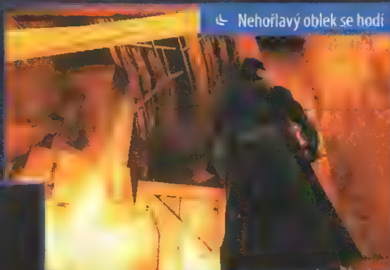
Herní mechanismy Batman Begins se nejvíce podobají sérii Splinter Cell

od začátku a nabízí vizi Batmana jako obyčejného člověka, který se celé své mládí potýká s traumatem ze smrti rodičů. Po zdánlivě bezúčelném bloudění světem skončí v tibetském chrámu Ligy stínů, což je prastará bojová škola praktikující asijskou filozofii a bojová umění. Po několika letech své mládí s traumaty a vlastním strachem, aby je nakonec přemohl a proměnil ve svoji zbraň: jako lidský netopýr útočí ze tmy a demoralizuje protivníky jejich vlastním strachem (podobnou techniku využívá také jeho nepřítel, Scarface neboli Strašák).

Herní mechanismy Batman Begins se tedy nejvíce podobají sérii Splinter Cell: z pohledu třetí osoby se plížíte temnotou (Batman se objevuje pouze v noci) a napadáte nepřátele zákeřně zezadu nebo ze stropu. Pro likvidaci větších skupin ozbrojených nepřátel potřebujete využívat ukazatele reputace a strachu, které naplňujete efektní likvidací protivníků nebo způsobováním rozličných „strašidelných a podivných" jevů v jejich okolí.

Bohužel, přestože se autoři snažili vybalancovat poměrně náročnou kombinaci hardcore stealth akce s arkádovitou a snadno uchopitelnou obtížností pro masový trh, stvořili až příliš křečovitý kousek. Celou dobu (kromě vynikající pasáže s honičkou v Batmobilu na dálnici) budete mít nepříjemný pocit, že vás tvůrci vedou za ručičku, abyste si stoupli přesně sem, stiskli právě viděné tlačítko a pak se přesunuli na jiné místo… pocit svobody a volného pohybu městem se nekoná. Přesto je Batman Begins z technického hlediska působivou hrou a fanoušci filmové předlohy si ji pravděpodobně užijí až do konce.

Na zločince musíte mluvit jejich řečí


Nehořlavý oblek se hodí

VERDIKT

7,3

➕ Perfektní technické zpracování
Pasáže v Batmobilu
Atmosféra věrná předloze

➖ Křečovitá hratelnost
Průměrná hudba
Stereotyp

Stylová atmosféra, působivá grafika, namluvení původními herci… vše, co by správná filmová licence měla mít. Jen ta hratelnost je poněkud křečovitá. Přesto je Batman Begins dobrým tipem pro fanoušky předlohy.

KONKURENTI: Metal Gear Solid **10** | Splinter Cell **9,0** | Headhunter 2 **7,0**

Martin Závrel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Metroid Prime 2

Žánr Akce z vlastního pohledu :- **Výrobce** Nintendo :- **Distribuce v ČR** Conquest :- **Homepage** www.metroid.com :- **Platforma** GC :- **Cena** 1 899 Kč

Svérázná odpověď na Halo 2 a Half-Life 2

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Akce z vlastního pohledu jsou, byly a zřejmě navždy budou jedním z nejoblíbenějších herních žánrů a pilířů herního průmyslu. Od doby, kdy výkon domácích konzolí umožnil jejich existenci mimo výkonná PC, se s těmito hrami roztrhnul pytel. V dnešní době má každá platforma vlastní královnu FPS žánru: PC nabízí Half-Life 2, na PS2 je Killzone a Xbox má Halo 2.

Nintendo šlo vždy vlastní cestou. Metroid Prime 2 je pokračováním „tak trochu jiné" FPS, kombinující prvky plošinovek, RPG a adventur způsobem, jaký u jiné hry nenajdete. Přidejte k tomu unikátní design a nenapodobitelnou grafiku – dostanete hru, na jakou se nezapomíná.

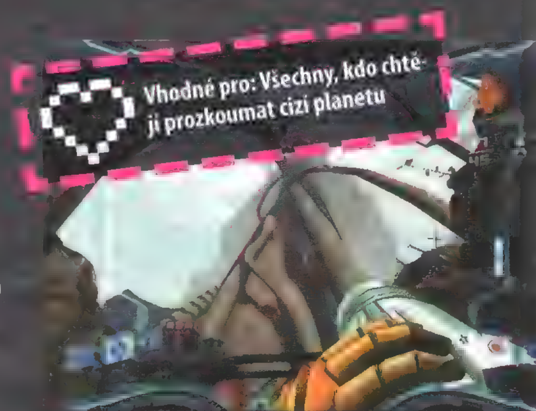
Jako většina her od Nintenda, také Metroid Prime se soustředí spíše na hratelnost a atmosféru než na příběh. Hlavní hrdinka je jedinou lidskou postavou, která ve hře vystupuje. Jmenuje se Samus Aran a živí se jako vesmírný žoldák. Rozličné organizace si ji najímají pro řešení problémů, v nichž pokaždé figurují nebezpeční vesmírní piráti nebo mimozemská rasa vražedných parazitů jménem Metroid. Tentokrát se příběh odehrává na fascinujícím povrchu planety, která se díky působení nestabilních zbraní během globální války proměnila v rozdělený svět dvou paralelních dimenzí – světla a tmy.

Všechny živé bytosti na povrchu prokleté planety jsou postupně pohlcovány náhodně se objevujícími trhlinami v prostorovém předivu, z nichž vyvěrá stále agresivnější a silnější temnota. Pro vás z toho vyplývá hned několik nepříjemných skutečností: jednak vás taková trhlina hned na začátku hry připraví o většinu schopností a zbraní, navíc vytvoří vaše temné dvojče, které vám půjde po zbytek hry po krku. Kromě toho postaví do vaší cesty „temné verze" pirátů, vašich nejhorších nepřátel, kteří na povrchu planety zahynuli. A jako by to nestačilo, celá planeta se postupně rozpadá a brzy zanikne.

Veskrze originální prostředí mimozemského světa, rozděleného na vražednou živoucí temnotu a melancholické zarostlé ruiny dávné civilizace na straně světla, je samo o sobě dostatečnou motivací pro hraní. Přidejte k tomu vyvážené množství akce (ozvláštněné mnoha originálními zbraněmi a režimy vidění), plošinových prvků, prostorových puzzle (často řešených za pomoci vaší unikátní schopnosti proměnit se v kouli) a objevování místní flory, fauny i historie pomocí detailního skeneru a doplňované knihovny ve vaší databázi. Dostanete pestrý mix kvalitní hratelnosti, podpořený gigantickým herním světem bez nahrávání, který nabízí dobrých 30 – 50 hodin hraní při prvním průchodu. Samozřejmostí je také Versus multiplayer na rozdělené obrazovce (až pro 4 hráče).

Metroid se soustředí spíše na hratelnost a atmosféru, než na příběh

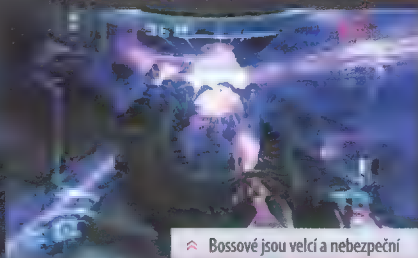
Metroid je právem jednou ze tří (zbývající jsou Mario a Zelda) nejslavnějších herních sérií, kterými se Nintendo chlubí již mnoho let. Pokud jej vyzkoušíte, jistě se mnou budete souhlasit, že vizuální hody a čirá hratelnost z této hry čiší na první dotek. A s každou další hodinou strávenou v působivém světě rozdvojené planety si budete uvědomovat, že takhle poctivých her na trhu mnoho není.

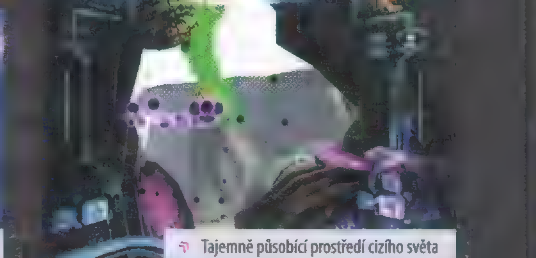


METROID PRIME: HUNTERS

Metroid je (bez diskuzí) nejlepší akční sérií v nabídce Nintenda. Platí to nejen pro dvojici GameCube her, ale také pro hry určené na Gameboy. Hratelnou ukázku nejnovějšího přenosného Metroida s podtitulem Hunters dostanete v balení s Nintendem DS a první dojmy jsou výborné: 3D grafika, povědomá hudba a hlavně stejně bohatá hratelnost jako u velkého „bratříčka". Přidejte ovládání pomocí dotekové obrazovky a máte zaděláno na další zaručený hit. Dočkat bychom se měli v listopadu.




Bossové jsou velcí a nebezpeční


Tajemně působící prostředí cizího světa



VERDIKT

9,3

+ Grafika a hudba
+ Hratelnost a atmosféra
+ Délka a pestrost

– Slabý příběh
– Občasné bloudění
– Vysoká obtížnost

Jeden z povinných titulů pro majitele GameCube je zároveň mimořádně originální FPS akcí, na jejíž hraní jen tak nezapomenete.

KONKURENTI: [illegible]

Another Code: Two Memories

Nádherná japonská adventura je nejkrásnějším titulem NDS

Ne že bych měl něco proti akčním ad[illegible] [illegible] [illegible] bůh nebo někdo povolaný vysvětlit, [illegible] akčního hávu, nebo alespoň akcí přizdobit?

[illegible] Another Code: Two Memories, ale než začnu vypisovat její nesčetné klady, zmíním se o tom největším. Tato hra jasně ukázala, kde bychom se mohli s poctivými adventurami nadále shledávat. Na Nintendu DS. Být Benoitem Sokalem, už črtám první skicy a píšu scénáře. Právě Another Code dokazuje, že žánr adventur, těch pravých neakčních, by mohl na NDS prožít dokonalé znovuzrození. Dotykový displej, mikrofon i dva displeje totiž nabízejí v případě hraní adventury nesčetné možnosti, grafické schopnosti systému pak zaručují nádherné prostředí.

Jak je možné, že Another Code na nepříliš výkonném hardware dosahuje působnosti takových adventurních megahitů, jako je Syberia? Jednoduše. Stylusem pohybujete postavou, kterou vidíte shora na dotykovém displeji, přičemž není problém v tomto pohledu udržet velmi detailní a volně dostupné prostředí. Na horním displeji pak vidíte okolí z pohledu hrdinky. To je naprosto detailní, protože jde o statické obrázky, kde je možné využít veškerých efektů. Dolním [illegible] jete aktivně do prostředí. Jednoduché, geniální [illegible]

Mikrofon, dotekový displej a sama existence dvou displejů jsou přímou výzvou pro tvůrce puzzlů nebo i jen samotných řešení různých herních situací. Vývojáři se do toho obuli naplno, takže poté, co přijdete na obvykle nesmírně jednoduché řešení, máte chuť tlouct hlavou o zem. Jednak jako výraz pohrdání k vlastnímu mozku, ale i jako vyjádření respektu k tvůrcům.

Hrát hororovou adventuru made in Japan neznamená vždy být obklopen absurdním světem. Naopak, ten nejméně nápadněji se tvářící je pro hru nejdokonalejší. Zvláště v momentě, kdy atmosféra houstne, že by skalpel nestačil. Konec konců, jste jako současná třináctiletá krásná dívka „sami" na ostrově záhad. Tedy, ehm, v doprovodu ducha. A nad ostrovem se rozprostírá tajemství, které děsí i ducha. Inu, Japonci.

Záhadné [illegible] rodina, otec, který zmizel a náhle se objevil (a zase zmizel), vše se tváří jako bílé, aby to vzápětí bylo černé. A naopak. O tom přesně je Another Code. O strachu ze ztracených vzpomínek. A o ještě větším strachu z toho, až budou znovu vyneseny [illegible] mnou, ať tvůrci adventur zapomenou na idiotské akční prvky (viz Dreamfall) a vrhnou se na NDS. Pište petice Sokalovi…

Žánr [illegible] ▸ Výrobce [illegible] ▸ [illegible] ▸ [illegible] ▸ Platforma NDS ▸ Cena 1 299 Kč

Vhodné pro: Příznivce klasických adventur

Ondřej [illegible]

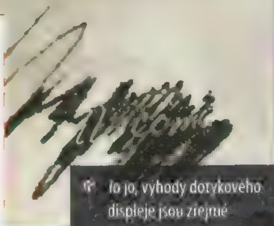
Domečku, domečku, jaké tajemství skrýváš?

Představte si na NDS Syberii, The Longest Journey a další adventury!

Váš doprovod a kamarád je sklerotický duch

ADVENTURY A NDS

Po úspěchu Nintendogs a slibném Metroidu je Another Code jasným důkazem, že Nintendo při koncipování NDS nešláplo vedle. Výkon nemusí automaticky znamenat úspěch. Teď jen přesvědčit tvůrce adventur, aby se vydali správným směrem.


To jo, výhody dotykového displeje jsou zřejmé

VERDIKT

8,2

+ Výborný hororově laděný příběh
+ Naprosto bezchybné ovládání
+ Grafika, ze které se tají dech

− Strach, že to byl jen osamělý výkřik
− Pozor na poškrábání displeje
− Smutek, že to dohrajete

Výborná adventura, která potěší každého tradicionalistu natolik, že bude ochoten zapomenout na křivdu, kterou akční trendy do světa PC adventur přinesly. Má své chybky, ale kde je čistá dokonalost?

KONKURENTI: Syberia **9,0** | Syberia 2 **8,0** | Still Life **8,7**

Death by Degrees

Irská kráska z Tekkena ve službách CIA

Nenechte se mýlit! Svůdná blondýnka si do hlavní role ve hře Death by Degrees neodskočila z finále soutěže Miss bikiny, přestože jisté indicie a předpoklady bychom u ní v tomto směru objevili. Ninu Williams – dravou šelmu ze slavné bojové série Tekken – asi není třeba sáhodlouze představovat. Co ale předcházelo její první účasti v Iron Fist turnaji a kde se z Niny stal expert na lámání kostí? Namco se projektem Death by Degrees rozhodlo odpovědět na několik našich otázek, a poodhalit tak roušku Nininy temné minulosti.

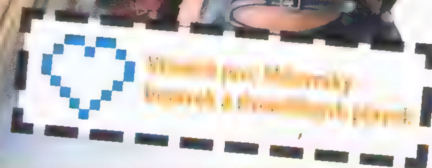
Bohumil Pražský, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník japonských her, řeckého flegmatismu a české kuchyně

Herní příběh je jednoduchý, nicméně i tak stylový. Na palubě luxusní zaoceánské lodi právě probíhá tajný turnaj v boji na život a na smrt. Jeho pořadatelem je zločinecká organizace Kometa, která se kvůli snaze o výrobu zbraní hromadného ničení stala trnem v oku tajným službám celého světa. Nabídnuté šance se proto chopí CIA a vyšle na loď tři své agenty v čele s Ninou. Sličná dívka turnaj vyhrává, avšak záhy je pro podezření uvězněna ve své kajutě. Z té uniká a… právě zde se do hry vložíte vy, abyste svým smrtícím baletem postupně „roztančili" všechny členy teroristického spolku.

Hra je koncipována jako akce z pohledu třetí osoby okořeněná notnou dávkou stealth prvků,



Žánr Akce z třetího pohledu ▸ **Výrobce** Namco ▸ **Distributor v ČR** Sony Czech ▸ **Homepage** deathbydegrees.namco.com ▸ **Platforma** PS2 ▸ **Cena** 1 799 Kč



přičemž klade důraz především na souboje beze zbraně. Ninin bojový styl Aikida a Koppa včetně několikanásobných komb je jako vystřižený z Tekkena, jen jej tentokrát budete moci otestovat proti několika nepřátelům najednou. V jejím vražedném repertoáru najdete i celou řadu chladných a palných zbraní od pistolí a samopalů, přes katany či tonfy, až po Ninin irský polibek smrti – rentgenový úder Critical Hit.

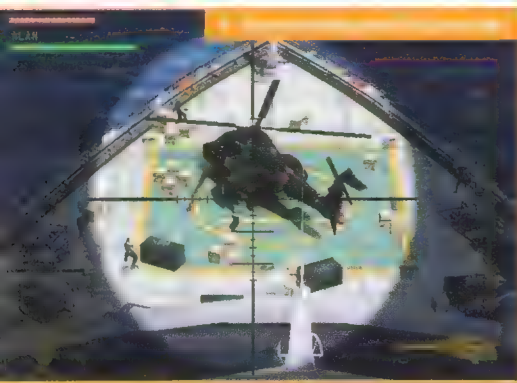
Kromě mužských srdcí láme Nina nejraději mužské vazy, což pro svoji tichost a účinnost bude patřit k nejhojněji využívaným špionážním praktikám. Pomocí příručního scanneru můžete svým obětem (i z věcí kolem vás) snímat otisky prstů, které vám následně aktivují přístup do mnoha uzamčených lokací. V průběhu hry narazíte na mnoho puzzlů, několik sniperských miniher a samozřejmě i na souboje s bossy, které kvůli vysoké obtížnosti podráždí nejednu nervovou soustavu.

Death by Degrees působí rozporuplným dojmem. Na jedné straně disponuje dobrým nápadem podtrženým chytlavým akčním nábojem a pohlednou grafikou. Na druhé stojí zmatené ovládání, nízká AI nepřátel a asi největší slabina hry – nepřehledně zpracovaná kamera. Přes nedostatky se vám do rukou dostává mix špionáže a akce, který svým pojetím a dlouhou životností potěší srdce nejednoho příznivce akčních her, zejména bojovek.

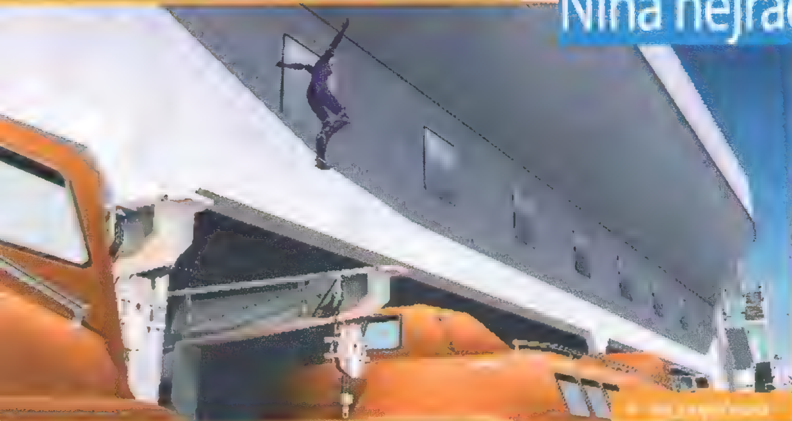
PROKOUKLA JSEM TĚ!







Kromě mužských srdcí láme Nina nejraději mužské vazy



VERDIKT 6,3

+
- Grafika, zvuky
- Dynamika soubojů
- Množství bonusů
- Nina v bikinách

–
- Velmi nepřehledná kamera
- Obtížnost bossů
- AI nepřátel
- Ovládání

Death by Degrees nabízí jen lehce nadprůměrnou akční řežbu kombinovanou s prvky stealth. Pokud zároveň milujete Tekkena, Solid Snakea a mladé smyslné dívky v bikinách, narazili jste na zlatou žílu.

KONKURENTI: Alias 6,5 | MGS3 10 | MGS2 10

Roland Garros 2005

Červená se antuka, tenis to je hra?

Žánr Tenisová simulace :: **Výrobce** Namco :: **Vydavatel** Sony :: **Homepage** www.playstation.com :: **Platforma** PS2 :: **Cena** 1 899 Kč

Bez tréninku ani ránu

Zahraje si každý



Licence obsahuje mnoho známých jmen


Čtyřhra na trávě, škoda jen, že už je tak vyšlapaná

K zábavě v arkádovém režimu vám stačí jediné tlačítko




Čekání na smrt, ehm, eso



Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví

VERDIKT

8,2

+ Hratelnost
+ RPG systém
+ Pro Tour režim
+ Stovky možností
+ Zábava pro všechny

− Zastaralá grafika

Zábavné, i když hranaté. Ve výsledku ale s přehledem nejlepší tenis, který je momentálně na konzolích k sehnání.

KONKURENTI: Mario Power Tennis **8,5** | SCT Pro Tournament 2 **Nehodnoceno** | SCT Pro Tournament **Nehodnoceno**

WOW!

Nejsilnější herní zážitek měsíce

Nikoliv náhodou pojmenovala Sony hlavní procesor PlayStation 2 „Emotion Engine" (lze volně přeložit jako „stroj na emoce" nebo ještě volněji „hnací motor pocitů"). Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jednak je mnoho her japonského původu a navíc se hry díky své povaze obecně snaží vyvolávat filmové dojmy a zážitky.

Na této stránce si budeme pravidelně popisovat nejsilnější zážitek z aktuální hry. Platí ovšem pravidlo, že pro hru důležitý zvrat v příběhu vám v žádném případě neprozradíme. Chceme vám ale ukázat, jak báječné momenty je dnes možné při hraní zažít!



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Průchod temným portálem – Metroid Prime 2

Nejlépe hodnocená konzolová hra nového Doupěte je přímo nabitá nezapomenutelnými zážitky. Aby také ne, když za pomoci špičkové grafiky a bezchybného ozvučení vede hráče napříč mimozemským světem, plným neznámých bytostí, rostlin, staveb či strojů. Jeden okamžik v Metroid Prime 2 je však jasným těžištěm hry. Temná dimenze, paralelní k té normální. Na první vstup do pokřivené verze reality zahalené temnotou nezapomenete.

Když mezi ruinami mimozemské civilizace zničené globální válkou najdete chrám s dimenzionální branou, jde pouze o další z mnoha zdánlivě neškodných, mrtvě působících staveb zarostlých džunglí a zasypaných pískem. Zdání ale klame: mimozemská technologie přetrvala válku i dlouhé věky působící přírodu. Podobně jako při aktivaci všech přístrojů a bran v sérii Metroid na vás čeká menší prostorové puzzle, po jehož složení ožijí napájecí články hluboko pod zemí a brána se rozzáří aktivitou. Fialově-černá plazma proudící z jejího nitra nepůsobí dvakrát lákavě, ale vaše postava tady není na ozdravné dovolené. Vstupujete do portálu.

Po divoké jízdě mimo prostor a čas se zhmotníte na druhé straně brány. Na první pohled zmizelo denní světlo, strašidelné příšeří je osvětlováno pouze fialovými záblesky na jinak temné obloze. Přesto siluety vystupující ze tmy působí přízračně povědomě. Aby také ne: stojíte na stejném nádvoří s ruinami, z něhož jste se právě teleportovali. Rozdíl je v tom, že tato temná verze je pokroucená a deformovaná. Naštěstí, alespoň prozatím, není v dohledu žádná forma života.

Učiníte první krok vpřed a cuknete sebou – vaše postava se začne dusit. Vzduch je otrávený, naplněný vražedně leptajícími prvky. Vylekaně se začnete rozhlížet kolem sebe (brána za vašimi zády se uzavřela). Na dvorku uprostřed ruin zahlédnete vztyčenou pochodeň prazvláštních tvarů. Vzpomenete si, co jste o těchto pochodních a jedovatém vzduchu temné dimenze vyčetli z rytin na stěnách, a rychle se rozběhnete. Jakmile dorazíte k pochodni, aktivujete její energetický mechanismus a prostor kolem vás zalije umělé světlo. Jako kdyby vytvořilo bublinu, tma i jedovatý vzduch se stáhnou stranou. Připadáte si jako pračlověk, zoufale se tisknoucí k ohništi uprostřed noční džungle. Smrt číhá všude kolem vás a vy se jen modlíte, aby oheň vydržel dostatečně dlouho.

Před sebou máte cestu napříč vražedným prostředím temné dimenze, zoufalý běh od jedné pochodně k druhé, boj s nekonečně agresivními obyvateli tohoto přízračného světa. A nakonec, uvnitř nejhlubší a nejtemnější jeskyně, kde vám ani pochodně příliš nepomohou, čeká vaše vlastní temné já, vaše temné dvojče, vaše Nemesis.



Dimenzionální brána ozívá

Zdánlivě mrtvý teleport uprostřed ruin

Smrt číhá všude kolem a vy se modlíte, aby oheň vydržel dostatečně dlouho



Všimněte si světelných štítů uprostřed temného světa.

Listárna



Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Existují nejen věrní čtenáři, ale také věrní dopisovatelé. Jednoho výjimečného má i Doupě – človíčka, který nám měsíc co měsíc posílá podrobné rozbory každého čísla, otevřeně se zmiňuje o pozitivech i negativech Doupěte, nabízí vyhodnocení nejlepšího autora měsíce a mnohé další. Dnes vás s ním seznámíme.

DOPIS MĚSÍCE

Stop změnám!

Ahoj Kamile a „ostatní" Doupata,
prosím, zachovejte i v měsících příštích to, co se osvědčilo: skvělé skloubení textu a obrázků, stejně jako velikost screenshotů, jejich pečlivou vypiplanost. Co byste ještě chtěli vylepšovat? Doupě je skvělé a nemá chybu! Jestli někdo bude tvrdit něco jiného, pošlete ho za mnou – vše mu pečlivě vysvětlím a pošlu ho s novými nápady… do horoucích pekel. Pokud budete časopis vylepšovat, už to nebude to pravé Doupě!

[!] Je to věčné dilema. Jsme rádi, že se vám Doupě líbí už v současné podobě. Stejně tak vám ale hodláme (a budeme) přinášet věcné novinky a inovace, které tváři časopisu jistě prospějí. Věřím, že se nám to daří. A nejenže věřím, já dokonce vím, že Doupě stále zůstává Doupětem.

Chtěl bych si vás konečně předplatit. Můžete mi poslat složenku? Nemám internet ani telefon, a ani peněz bohužel nazbyt. Díky.

Marcel

[!] Složenku jsme neposlali. Ne snad že bychom nechtěli, ale protože pro vás máme něco mnohem příjemnějšího – předplatné Doupěte na dva roky zdarma.

Důvod? Výše uvedený úryvek je totiž pouhým zlomkem dopisu, v nichž nás Marcel kromě jiného pravidelně obdařuje několikastránkovými rozbory Doupěte. A to už je důvod k ocenění. Máme sice problémy s luštěním rukopisu , ale rozbory jsou zajímavé a potřebovali bychom několikrát rozšířit Listárnu, aby se do ní byť i jediné celé psaní vešlo. Díky! Těšíme se na další! Snaha vydobýt si první místo v každoměsíční hitparádě autorů dala dění a motivaci v redakci nový rozměr.

Mikroskop – Vampire: Bloodlines

Bloodlines jsou originálním a jedinečným RPG, které bohužel zůstalo nedoceněné. Je škoda, že se na trhu neobjevilo v lokalizované verzi. Tento nedostatek se však momentálně snaží napravit skupinka nadšenců. A proč všechno to? Vynikající dialogy, atmosféra upírského podsvětí á la L.A. Nights, kde musíte neustále dávat pozor, co komu říkáte, jinak skončíte s dvěma dírkami v krku. To je krutá realita, kterou Bloodlines mistrovsky vystihují.

Můžete se probudit v posteli s cizím člověkem po celonočním flámu a cítit, že se něco změnilo. Nebo zažít hádku schizofrenické upírky, po které může následovat třeba i sex. Ale nic se nevyrovná pití. Čeho jiného než krve. Není nic více fascinující, než utišit neutuchající žízeň po dlouhém bloudění zkaženým městem na bílém krku "neposkvrněné" dívky (nebo mladíka, chcete-li). Možností je spousta, stačí si jen vybrat. Bez voleb se v Bloodlines neobejdete. Ať už jde o výběr samotného upíra, jeho klanu či skupiny, ke které se v průběhu hraní přidáte – vše souvisí se vším.



Rovnice cizí upír + vy = jistá smrt zde neplatí. Spíše bych řekl cizí upír + vy = skvělý den, ať už v tom smyslu, že



se rozhodně nudit nebudete, nebo že najdete nového pána atd. Netřeba se jich bát (alespoň těch, kteří od vás něco potřebují, tudíž vás nemají zájem vidět mrtvé).

Source, engine hry, dodává hře skvělou atmosféru. Když budete na Janette, jednu z nejkrásnějších postav (nemusíte souhlasit, ale pro mě je to jasná jednička), zlí a v dialogu náhodou použijete odpověď s nešetrným oslovením (bitch), zatváří se tak, jak to často ani moje bývalá nedovedla. Tváře a vůbec mimika jsou doslova dokonalé. A také design prostředí, barev, klubů a hlavně kostýmů lidí, ááách, přišel jsem si na svoje. Hlavně na ty bizarně a extravagantně vyhlížející bytosti, které se k vám při tanci neváhají připojit. Mám pokračovat?

Hra má několik různých konců. Jaký vás potká, záleží na tom, jak jste se v temném světě chovali, komu jste důvěřovali, kdo byli vašimi spojenci a nepřáteli… Vampire Bloodlines nabízejí nevídanou kvalitu, která osloví každého, kdo má rád temnou atmosféru, jednoduchost a hlavně zábavu na dlouhé dny (lépe však noci). Nechejte se i vy pohltit drsným světem!

Javis

Nejlepší strategie všech dob?

Zdravím všechny z Doupěte!
Začátkem roku jsem si to štrádoval po ulici, v kapse měl stovku a říkal si, co s ní. Najednou se přede mnou otevřely dveře trafiky. Být normální den, nevešel bych – časopisy nečtu. Nicméně za podívání člověk nic nedá. Vešel jsem a na vrchním regálu jsem uviděl Doupě. Koupil jsem ho, i když jsem nevěděl, co mě tam čeká. A musím vám říct, že jsem svou stovku utratil SAKRA dobře.

[!] My se také přiznáme. V redakci jsme naše poslední letní „kapesné" utratili za návštěvu kina. Batman začíná, Sin City nebo třeba dětsky nedětský Karlík a jeho továrna na čokoládu, to vše nás o prázdninách potěšilo a pobavilo. A proč jsme nehráli hry? GTA bylo začátkem července dohráno a zejména na přelomu července a srpna herní sucho konečně dorazilo.

Od té doby neodebírám nic jiného než Doupě. V redakci jste skvělá parta a o hrách umíte vyprávět tak, že se každý musí vžít do postavy hlavního hrdiny nebo hrdinky. Ale dost chvály, i když té není nikdy dost.

[!] Chvály není nikdy dost. Proto nás chvalte, naše ega to mají ráda:-) – ale stejně tak neodmítneme ani konstruktivní kritiku. Alespoň budeme mít o čem diskutovat a nebudeme celé večery trávit hraním piškvorek.

Mikroskop – hry pod čtenářským drobnohledem

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíce, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deathmachi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

Přejdu ke svému dotazu. Jsem vášnivý stratég, můžu vše, od Strongholda až po Red Alert. Před pár lety jsem ale koupil hru, kterou jsem sice zpočátku nemusel, ale postupem času ji začal milovat. Ta hra je (čistě podle mého názoru a názoru mého okolí) nejlepší realtimová (i když, jak se to vezme) strategie všech dob. Tou hrou je Original War. S kamarády jsme dokonce založili klan. Ale moje otázka je jiná, protože chci slyšet názor odborníků: Co si o Original War myslíte? Je podle vás nadprůměrná, průměrná nebo snad špatná? Jak by zněl váš verdikt?

Zdraví vás váš nový (věrný) přívrženec

Jirka

[!] Original War známe, respektujeme a mnozí i uctíváme. Nejlepší strategie všech dob jsou ale na náš vkus až přespříliš silná slova: pro nás je Original War nejlepší strategií, která v českých luzích a hájích vznikla. A po geniálních Fish Fillets tím nejlepším, co brněnští Altaři dali hernímu světu.

A jak jsme hru hodnotili? V roce 2001 ji recenzovalo online Doupě s hodnocením 8/10 a následujícím verdiktem: "Pro zavilé stratégy a fanoušky dobrých příběhů povinnost. Pro zbytek moc fajn hra na spoustu večerů."

Bez komentáře

Přišla jsem tak jednou za přítelem a na jeho stole leželo nové vydání časopisu Doupě. Prý nějaký nový šlágr! Že by na hrách bylo něco extra – kdyby raději místo čtení toho lejstra trávil čas se mnou! A tak jsem využila malé chvilky nepřítomnosti přítele a prolistovala ho. Hm, pěkné obrázky a vtipné hodnocení. Ale přiznám se bez mučení, že nejvíce mě zaujala listárna – a tak jsme si s přítelem sedli, vymysleli tenhle vtipný mail a zkoušíme vás, milá redakce. Vydáte ho?

Petra

[!] Bez komentáře. Něco podobného si zkrátka nemůžeme nechat pro sebe a kdo neuviděl, neuvěří, že i něco podobného může dorazit do naší redakční schránky.

CENA!

Musím se přiznat, že Doupě mi vyhovovalo. Jsem čtenářem i dalších časopisů, ve kterých vždy něco najdu, a Doupě pro mě bylo další stranou mince. Těšila mě vaše cena, nepotěšilo poslední číslo Doupěte. Jistě, 24 stran navíc se cení a E3 speciál byl nejlepší u nás, ale půl roku pryč a hned se cena zvedá? Bude tomu tak u zářijového čísla? Jsem upřímně zvědav, s jakou cenou se na stáncích objevíte.

[!] Vidíte, jsme zpátky a s původní cenou 29/79 Kč. Jak jsem se zmiňoval už v minulém úvodníku, cena letního dvojčísla byla pouze výjimečná.

A to je pro dnešek vše. Doufám, že jste si v létě dobře odpočinuli a našetřili dostatek energie pro nabitý podzim, který nás letos čeká. A ostatně jako vždy, ani tentokrát se nestyďte a pište, pište.



Kompletní obsah Doupě DVD 9/05:

Demoverze:

Battlefield 2
Bonez Adventures
Codename: Panzers – Phase Two SP
Dragonshard
Dungeon Siege 2
F.E.A.R.
Fahrenheit CD3
Moto GP 3 CD3
Nibiru CZ CD3
Scooter War3z
Scrapland CZ
SpecForce
Worms Mayhem SP

Videa:

50 Cent: Bulletproof
AGEIA PhysX – fyzikální videa
Brothers in Arms: Earned in Blood CD2
Dead Rising CD2
Fable: The Lost Chapters
FIFA 2006 CD2
Ghost Recon 2: Summit Strike
Huxley
Kingdom Under Fire: Heroes
Need for Speed: Most Wanted CD2
NHL 2006 CD2
Nightwatch
Rainbow Six: Lockdown CD2
Resident Evil 5 CD2
Soul Calibur 3 CD2
Star Wars: Empire at War CD2
The Sims 2: Nightlife CD2
Tony Hawk's American Wasteland
X-Men 2: Legends CD2
SUN

Patche:

Battlefield 2 – patch v1.02 CD3
Diablo 2 – patch v1.11
Diablo 2: Lord of Destruction – patch v1.11
Pariah – patch #3 CD3
The Sims 2 – patch v1.0.0.999 CD3

Plné hry:

Counter-Strike 2D CD1
Paradise Cracked CD1, CD2

Filmové trailery:

BloodRayne
Doom



Plná hra: Paradise Cracked

Milovníci kyberpunku, zbystřete! Hlavním lákadlem nového Doupě CD/DVD je necelé dva roky staré, nicméně stále kvalitní taktické RPG právě z kyberpunkového prostředí. Vydejte se do daleké budoucnosti, v níž je svět na pokraji ekologické katastrofy a miliardy lidí se díky přelidnění tísní v nepřehledných megalopolích. Příběh hry je směsicí děl jako Ten báječný den (Ira Levin), Neuromancer (William Gibson) či některých povídek PK. Dicka (zejména Blade Runner čili Sní androidi o elektrických ovečkách?). Všemocný počítač se tentokrát jmenuje „CyberBrain" čili „Kybermozek". Stará se o lidstvo, jak nejlépe dokáže, jenže ani to nestačí, aby zabránil přicházejícímu úpadku. Rozhodne se tedy pro experiment. Velký, obrovský experiment. Vy máte za úkol zjistit, o co jde.



V úvodu dostanete na výběr z nabídky dvanácti NPC, z nichž si můžete zvolit až pětici do vlastního týmu. Každý z charakterů je ve hře barvitě popsán, navíc jsou mu přiřazeny atributy jako síla, inteligence, obratnost a další. Díky získávání zkušeností v průběhů misí se vlastnosti neustále vylepšují a postavy postupují na další úrovně. Všechny vlastnosti jsou vzájemně propojeny tak, že jedna závisí na druhé – nelze proto zároveň trénovat sílu i inteligenci. Síla určuje počet AP (akčních bodů, které lze utratit za jednotlivé akce) dané postavy a hmotnost nákladu, který dokáže unést. Některé silnější zbraně vyžadují určitou hodnotu síly, aby je daná postava byla schopna použít.

Postup na další úroveň probíhá u postav automaticky, odměnou vám bude hromádka bodů, které pak rozdělíte mezi jednotlivé atributy. Jejich počet je vždy určován stářím, pohlavím a typem postavy. Mladší dostávají více než starší, ženy vždy o jeden bod méně, stejně jako kyborgové, mutanti více a lidé jako obvykle něco mezi tím.

Všechny mise se odehrávají v gigantickém městě budoucnosti, které je rozděleno do několika levelů, z nichž každý obsahuje několik map či lokací. Některé mapy se však objeví teprve tehdy, splníte-li jeden z mnoha úkolů. K dokončení jednoho levelu musíte projít a „dokončit" všechny mapy. V ulicích obrovského města se nachází nejrůznější harampádí – tramvaje, autobusy, reklamní roboti. To vše můžete využít ke svému prospěchu, ovšem pouze tehdy, umožní-li vám to úroveň dovedností vašich postav. Vaši nepřátelé však dokáží přesně to samé, a tak nezbývá než být maximálně obezřetný na každém kroku. Zajímavostí Paradise Cracked je skutečnost, že veškeré škody, které utrpí okolní budovy, budou zapsány do paměti – pokud se tedy v dané oblasti bude bojovat často, stane se lokace časem neobyvatelnou a zbudou z ní jen pouhé ruiny. Herní systém do značné míry připomíná staré dobré UFO: Enemy Unknown, ovšem v „ruském stylu".

Minimální konfigurace:
Procesor o frekvenci 450 Mhz
128 MB RAM
16MB grafická karta
800 MB na HDD
DirectX 8.0



Demo měsíce: Dungeon Siege 2



Zaručujeme vám, že něco takového jste ještě v životě neviděli! Nemyslíme tím ani tak samotnou hru (i když se jedná o kvalitní pokračování), jako spíše velikost demoverze, která činí úctyhodných 1,5 GB. Přitom obsahuje především obsáhlé intro a část prvního aktu, ve kterém si můžete vyzkoušet nová dobrodružství partičky hrdinů. Příjemné grafické zpracování a povedený herní systém nejsou přitom jedinými lákadly Dungeon Siege 2.

Další zajímavá dema:

F.E.A.R.

Přátelé a kamarádi, tuto hru – a dokonce ani její demoverzi – nedoporučujeme hrát hráčům mladším 17 let. Hororová 3D akce F.E.A.R. uchvátila už na letošním E3 svou stísněnou atmosférou, vizuálními kvalitami a podařenou umělou inteligencí. Demoverze nabízí úvodní intro a jednu misi, ve které se stanete příslušníkem speciálních jednotek. Kdo se rád bojí, určitě si tuhle akci dosyta užije!



Battlefield 2

Nejočekávanější akční hra letošního roku? Dost možná také nejlepší! Battlefield 2 navazuje na tradici multiplayerové série, která si vydobyla své místo na světě až překvapivě rychle, a stejně rychle začíná druhý díl útočit i v Česku. Demo obsahuje mapu Gulf of Oman v singleplayeru proti 15 botům nebo v multiplayeru pro 16 či 32 hráčů.



Fahrenheit

Revoluce v herních žánrech? Nový způsob vyprávění příběhu? Podobné otázky si možná začnete klást, jakmile si vyzkoušíte nové dílko od studia Quantic Dream, které se v minulosti proslavilo zejména adventurou Omikron: The Nomad Soul. Jejich nová 3D adventura nabízí tajemný příběh odehrávající se v New Yorku, kde z ničeho nic začnou lidé vraždit své anonymní spoluobčany. Fahrenheit čiší originalitou a hratelností, tak neváhejte a vstupte do jeho světa!



Zajímavá videa



Vedle obligátních demoverzí jsme samozřejmě nezapomněli ani na nová videa z připravovaných pecek. Tentokrát vám můžeme nabídnout obsáhlé prezentace očekávaných her jako Brothers in Arms: Earned in Blood, Fable: The Lost Chapters, sportovních sérií FIFA 2006 a NHL 2006, závodního trháku Need for Speed: Most Wanted či datadisku The Sims 2: Nightlife. Ale to není zdaleka vše!

Filmové ukázky

Kromě videí z her pro vás máme přichystáno také několik ukázek z připravovaných filmových premiér. Užít si tak můžete první trailery z filmů založených na herní předloze – Doom a BloodRayne. Kromě nich na vás čeká také Nicolas Cage jakožto Lord of War či rodinná sci-fi Zathura, ne nepodobná legendárnímu Jumanji.

Ovladače

V sekci Ovladačů naleznete jako obvykle sbírku nejnovějších ovladačů pro grafické karty, zvukové karty a základní desky.

Lord of War
Zathura

Screenshoty:

Black & White 2	CD1
Enemy in Sight	CD1
Gears of War	CD1
God of War	CD1
Need for Speed: Most Wanted	CD1

Wallpapery:

UFO: Aftershock	CD1

Servis:

Adobe Acrobat Reader 7.01 CZ	
Codec Pack All in 1 6.0.2.7	CD2
DirectX 9.0c	CD3
HyperSnap DX 5.6.05 CZ	CD2
IrfanView 3.95	CD1
MicroDVD 1.2	CD1
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3	
QuickTime Alternative v1.40	CD2
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32)	CD2
Total Commander 6.53	CD2

Bonusy:

ABCgames Cheater	CD2
Winchester	CD2
FEAR Out – film	
Gears of War – TV nahrávka	

Ovladače:

ATI Catalyst 5.5 Win2kXp
ATI Catalyst 5.5 WinXp 64bit
ATI Catalyst 5.7
nForce v5.10 – WHQL Official
nForce4 6.56 64-bit Beta
nForce4 Standalone Drivers 6.39 W2K
nForce4 Standalone Drivers 6.39 WinXP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 71.89
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 – beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 64bit
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 2000/XP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 73.00 BETA
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 9x/Me



Příští Doupě vychází 4. října

100 stran nabitého čtení nabídne preview titulů **Supreme Commander** a **Hammer & Sickle**, recenzi očekávaného **Advent Rising** a mnoho dalšího. Opět za bezkonkurenční cenu 29 Kč a 79 Kč ve verzi s DVD či třemi CD.

„Nechcete se po Doupěti shánět na stáncích? Předplaťte si jej za skvělou cenu 499 Kč! Bližší informace najdete uprostřed časopisu"



Téma čísla: SuperWoW
nejzajímavější herní momenty všech dob

Recenze temného thrilleru Fahrenheit

Sony PSP přichází na náš trh:
Recenze přístroje a prvních her v čele s Metal Gear Ac!d

... v říjnovém Doupěti!

Hitparáda

Zvolte nejlepší hru Doupěte a získejte dvouleté předplatné Doupěte!

Dungeon Siege 2 (A)
Recenzi hry najdete na straně 42
Hodnocení Doupěte: **8,7**

Battlefield 2 (B)
Recenzi hry najdete na straně 46
Hodnocení Doupěte: **8,8**

Worms 4: Mayhem (C)
Recenzi hry najdete na straně 56
Hodnocení Doupěte: **7,0**

Earth 2160 (D)
Recenzi hry najdete na straně 64
Hodnocení Doupěte: **8,0**

Hra Doupěte 7-8/05: GTA: San Andreas

CELKOVÝ PODÍL HLASŮ PRO JEDNOTLIVÉ HRY:

A) Boiling Point – 3 %
B) GTA: San Andreas – 85,8 %
C) Juiced – 1 %
D) Psi-Ops – 0,5 %
E) Singles 2 – 0,6 %
F) God of War – 7,6 %
G) Tekken 5 – 1,5 %

Dvouleté předplatné Doupěte získává: Václav Krejza



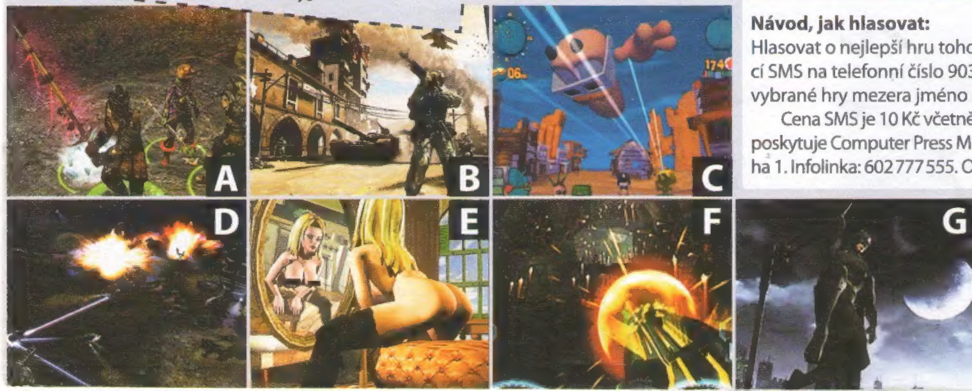
Tip Doupěte: Battlefield 2

Nezískal nejvyšší hodnocení, ale pobaví vás nejvíc ze všech. Není nad to sejít se s partou kamarádů a zavítat na bitevní pole, které ještě nikdy tak věrně nekopírovalo skutečnou válku. Horký tip zářijového Doupěte má jméno Battlefield 2. Tak ho koukejte nepřehlédnout!

Lula 3D (E)
Recenzi hry najdete na straně 54
Hodnocení Doupěte: **4,5**

Metroid Prime 2 (F)
Recenzi hry najdete na straně 89
Hodnocení Doupěte: **9,3**

Batman Begins (G)
Recenzi hry najdete na straně 88
Hodnocení Doupěte: **7,3**



Návod, jak hlasovat:
Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO9 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO9 A Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je 19. září 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

Časopis jak na počítač v novém!



- informace o žhavých novinkách
- co se děje ve světě počítačů
- aktuální témata a cenné rady
- informace o bezpečnosti
- počítačové hry i mobilní technologie

- minimálně 20 stran návodů
- vychytané tipy a triky
- odpovědi na dotazy čtenářů
- vyřešíme vaše problémy s počítačem
- cenové přehledy a rady k nákupu

- více recenzí
- nezávislé srovnávací testy
- tipy na zajímavé internetové stránky

V každém čísle CD s výběrem nejlepších programů, plnými verzemi softwaru a exkluzivními videokurzy, které najdete pouze v JNP.

Každých 14 dní pouze za 39 Kč



jak na počítač

časopis plný tipů a triků
časopis, kterému rozumíte